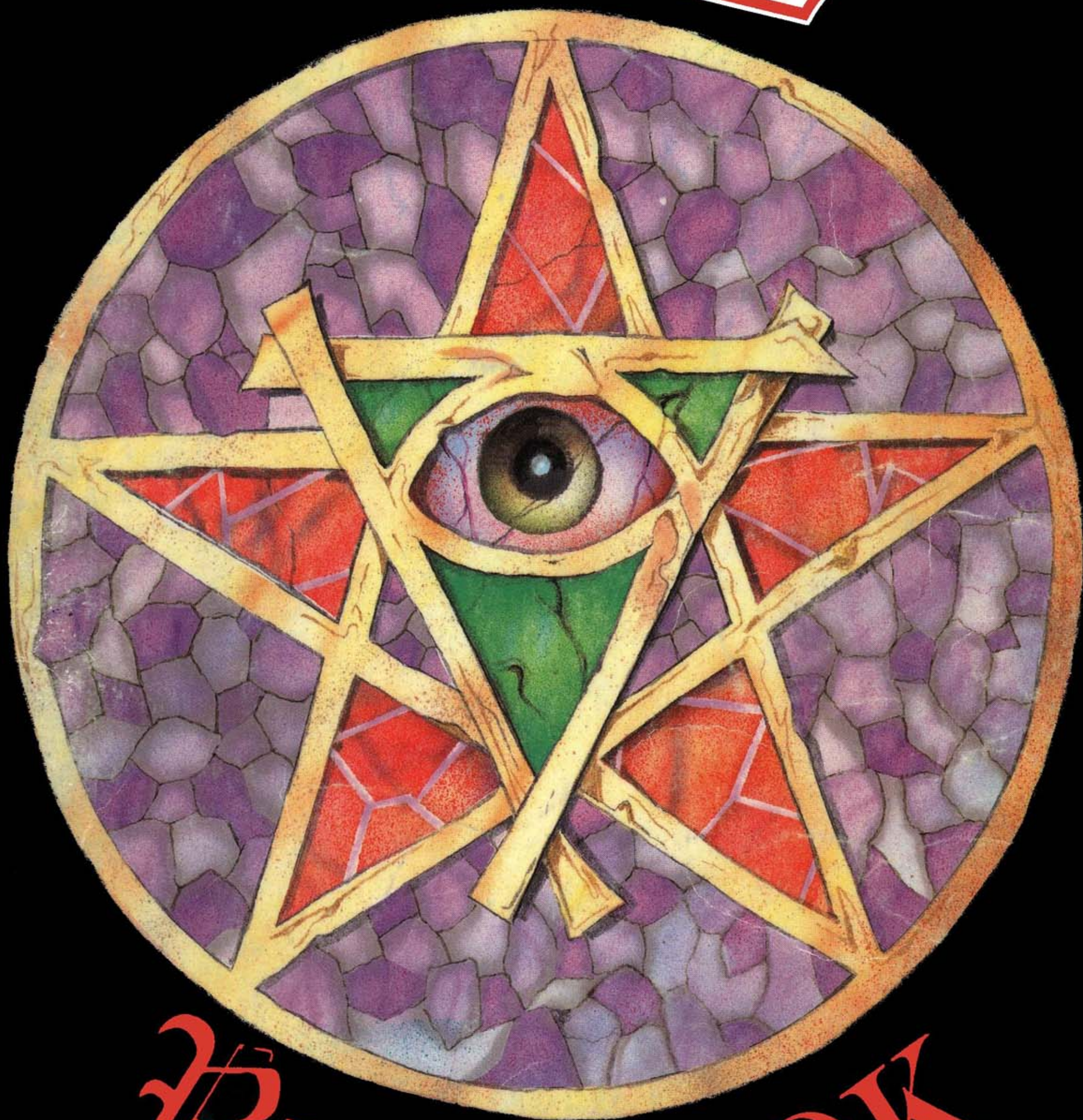
Magi



Regelbok

Konstruktion och utveckling:

STEVE PERRIN OCH ANDERS BLIXT

Det nya* materialet har skrivits av:

ANDERS BLIXT *(animisten, harmonisten, mentalisten, alkemi)*
OLLE SAHLIN *(röstmagikern, magins vägar, stavmagi, diverse regler, besvärjelser)*
JOHAN ANGLEMARK *(stavmagikern, stavmagi, häxan, diverse regler, besvärjelser)*
HENRIK STRANDBERG *(magiska specialeffekter, dansakademin i Golena, alkemi)*
DAG STÅLHANDSKE *(allt om drakmagi, symbolisten)*
OLA NILSSON *(nekromantikern, elementarmagikern, illusionisten, rollformuläret)*
MICHAEL STENMARK *(allt om demonologin)* JONAS LINDBLOM *(spåkonster, shaulkortleken)*
ULF ZINDERMANN *(röstmagi, besvärjelser)* ANDRZEJ KOWALSKI *(gengångaren)*
ALEXANDER ARMIENTO *(häxkonster)* JOHAN KÖHLER *(spiritism, besvärjelser)*
ANDERS QUIST *(utveckling av minimagin, diverse besvärjelser)*
SVEN ANDERSSON *(Den sanna magin och dess utövare)*
DANIEL BERNHOFF, KRISTER PERSSON, DANIEL SJÖBERG, JÖRGEN ÖDALEN, FREDRIK STRÖM, ERIK REIMHULT, JOVIS REHN, RICKARD SANDSTRÖM, STEFAN PETTERSSON, CHRISTOPHER HÄRNRYD *(diverse besvärjelser)*
MATS LILJEGREN *(alkemiidéer)*

* *Vissa artiklar har varit publicerade i Sinkadus och Ereb Altor-boxen.*

Regelsammanställning:
OLLE SAHLIN

Redigering:
OLLE SAHLIN OCH JOHAN ANGLEMARK

Grafisk form:
STEFAN THULIN

Illustrationer:
TONY DARWICHE, TOBIAS GREEN, ROBERT ALM,

Magisk arena:
NILS GULLIKSSON

Magikort:
HÅKAN ACKEGÅRD

Repro:
HAGBERGS REPRO

Tryck:
TRYCKPRODUKTION



Inledning

I Drakar och Demoner Magi har vi samlat allt som har med magi att göra, från grundreglerna, Expert, Gigant, Ivanhoe, Samuraj, diverse nummer av Sinkadus och ett och annat äventyr. Vi har försökt uppnå en harmoni mellan reglerna, och har därmed tagit bort några saker och lagt till en hel del (framför allt besvärjelser, där cirka hälften är aldrig tidigare publicerade). Vårt huvudmål har dock varit att sammanställa alla regler på ett ställe.

Det system för att hantera magin som vi använder är det som presenteras i Expert, men för att även den som spelar efter grundreglerna ska ha glädje av innehållet börjar vi med att förklara hur det systemet fungerar. Du som har Expert kommer att känna igen nästan allt som följer nu, men läs det i alla fall, för det innehåller en genomgång av det nya rollformuläret och en del regeländringar och förtydliganden som har gjorts.

Du som inte har Expert kommer att kunna använda detta magisystem, men det förekommer några få saker som inte kan utnyttjas till fullo, eftersom de baserar sig på till exempel Experts stridssystem. Vi tänker heller inte förklara hur hjälteförmågorna fungerar. Dessa saker får du ignorera, liksom hänvisningar till färdigheter som finns beskrivna i Expert.

Expert förklarat

Börja med att slå fram din rollperson enligt det regelsystem du väljer att använda, eller för över dina gamla värden till det nya rollformuläret. OBS! Istället för procentvärden i färdigheter använder det här systemet den tjugosidiga tärningen. Eftersom procentslagen ändå görs med 5%-intervall blir det ju bara 20 möjliga utfall. Dividera därför alla procentchanser från grundreglerna med fem och skriv in dessa värden från 1–20 istället.

Det blir enklast att förklara det nya genom att gå igenom rollformuläret rad för rad. Kommentarer görs löpande över skillnaderna mellan grundreglerna och Expert. Läs först igenom hela avsnittet en gång innan du börjar göra anteckningar. Vissa saker kräver lite längre utläggningar, så vi går igenom det enkla först.

Spelarens namn: skriv ditt namn.

Spelledare: skriv din spelledares namn.

Ras: i Expert finns beskrivet hur man kan använda ytterligare raser som rollpersoner. Hänvisningar till andra raser som möjliga rollpersoner, och vad dessa kan och inte kan göra förekommer.

Kön: inte så mycket att orda om.

Ålder: Expert tar upp regler för hur ålder modifierar grundegenskaper. Ignorera besvärjelser som påverkar dessa modifikationer, till exempel FÖRYNGRA.

Yrke: magiker, vad annars?

Socialt stånd: enligt Expertreglerna påverkar det sociala ståndet rollpersonens startkapital. Skriv in det sociala stånd du har valt.

Hemort, Religion, Hemland: dessa vet du bäst själv.

Magiväg: här skriver du upp den magiskola som du räknar som din främsta (se mer om detta nedan).

Utseende: beskriv din rollpersons klädsel och utseende.

Egenheter: detta är något som kan drabba din magiker. Läs mer om detta längre bak i det här häftet.

Uppträdande och värderingar: bestäm hur rollpersonen ska reagera i olika typer av situationer; är han girig, frikostig, tycker illa om alver, beundrar alver, och så vidare.

Livsmål: skriv upp vilken ideologi som genomsyrar din rollpersons liv. T.ex. Egoism, Anarki, Ridderlighet osv. I Expert finns en lista över en rad möjliga livsmål som rollpersonerna kan ha. De flesta är ganska självförklarande. Om du kan spela din rollperson på ett övertygande sätt kan spelledaren belöna dig med bonuspoäng efter varje äventyr. Livsmålen är ett sätt att ge sin rollperson relativt klara mål och motiv som är lite mer långsiktiga än bara rent skattletande.

Psykisk kraft: det antal PSY-poäng du har för tillfället, både de permanenta och de från tillfälliga ökningar från till exempel andra besvärjelser. Skriv lätt, du lär få sudda ofta.

Magivägar: här skriver du upp vilka magiskolor du har kunskaper i (färdighetsvärde eller FV), samt vilka värden de har. Skriv din främsta magiskola överst.

Färdigheter: här skriver du in dina övriga, icke-magiska färdigheter.

Erf: detta syftar på de erfarenhetspoäng som man förbättrar skicklighetsvärdet i besvärjelser och FV i magi med. I Expert förbättrar man alla färdigheter med erfarenhetspoäng. Om du använder grundreglerna ignorerar du Erf. för vanliga färdigheter.

Besvärjelser: notera namn på besvärjelsen och ditt skicklighetsvärde för varje besvärjelse du kan (se nedan för de andra uppgifterna).

Vapen: dessa rader är helt och hållet till för Expert. Använd rollformuläret till grundreglerna.

Kroppsdelar: i Expert används ett stridssystem som tar hänsyn till träffar i olika kroppsdelar. Ignorera de här raderna. Emellanåt hänvisas det i formelbeskrivningarna till det nya stridssystemet och att vissa besvärjelser gör mindre skada om det systemet används. I korthet går det ut på att varje kroppsdel har sina egna KP och när dessa är slut, efter till exempel upprepade träffar i samma arm, är armen obrukbar. Vissa besvärjelser tar ut sin skada mot "totala KP". Detta är en hänvisning till stridssystemet. Ignorera ordet "totala" och dra bort skadan som vanligt.

Språk: inga kommentarer.

Mynt: inga kommentarer.

Spiritus familiaris: detta är en liten tjänarande som magikern kan skaffa sig. Se nedan under avsnittet med samma namn.

Formelsamling: magikerns nedtecknade och inlärda formler.

Utrustning: inga ytterligare kommentarer.

Magiväg

Detta är den skola eller inriktning som din magiker-rollperson har valt. Om du redan har en rollperson som är framslagen med grundreglerna tar du reda på vilken magiskola han tillhör så här:

1. Dividera besvärjelsernas procentvärden med fem. Detta visar hur väl magikern kan dem enligt de här reglerna.

2. Dela in besvärjelserna efter skolor enligt den uppställning som finns i Formelhäftets index. Observera att somliga besvärjelser har bytt namn. Om trollkarlen har en besvärjelse som kan tillhöra alla skolor, placeras den i någon av de skolor hans övriga besvärjelser tillhör. På detta sätt kan magikern inte skaffa sig oförtjänt färdighet i andra magiskolor.

3. Se vilka av magikerns besvärjelser som har högst skolvärde inom de olika skolorna. Detta visar vilket FV (färdighetsvärde) magikern har i de aktuella skolorna.

Exempel: Magikern Robustus Quf har ANTIMAGI 75%, HELA 65% och ELD 60%. De blir ANTIMAGI S15, HELA S13 och ELD S12. HELA tillhör animismen, ELD elementarmagin och ANTIMAGI är en allmän besvärjelse. HELA har skolvärde 12, vilket ger Robustus Animism 12. ANTIMAGI har skolvärde 6 och ELD skolvärde 3. ANTIMAGIn förs i Robustus fall in under elementarmagin, för att höja hans FV i den skolan. Det hade inte gått att föra in den under till exempel Harmonism eftersom han inte har någon besvärjelse som är specifik för den skolan. Robustus får alltså Elementarmagi 6.

För mer detaljer om magiskolor se avsnittet om de fyra aspekterna som styr de tretton magiskolorna.

A- och B-färdigheter

I Expert har en uppdelning av färdigheterna mellan kategori A och B gjorts. Kategori A fungerar som i grundreglerna; du slår med en tärning (T20 i de här reglerna) för att se om du har lyckats eller inte. Kategori B går från 1 till 5, och tar upp färdigheter som språk och hantverk, där det är ganska uppenbart om man har lyckats eller inte. Antingen kan man tala ett visst språk, eller så kan man det inte. Det har inte så mycket med slumpen att göra. Färdighetsnivåer i kategori B skrivs alltid med ett B före värdet. Emellanåt refereras till dessa B-färdigheter i besvärjelsebeskrivningarna; multiplicera då med 5 för att få fram ett FV enligt kategori A.

CL och BC

CL står för Chansen att lyckas, och med detta menas rollpersonens modifierade färdighetsvärde (FV) som han ska slå under eller lika med för att lyckas. I de flesta fall är CL detsamma som FV.

Även om en rollperson inte har lärt sig en viss färdighet kan han ha ett FV för den. Vissa färdigheter är sådana att alla känner till dem lite grann. Vid sådana färdigheter anges dess baschans (BC). Om det står beteckningen för en grundegenskap där har rollpersonen ett FV som är lika med grundegenskapens gruppvärde (se nedan). Är BC 0 är färdigheten för svår för att en otränad person ska kunna använda den.

Exempel: Om en rollperson med SMI 12, det vill säga SMI-grupp 2, skulle vilja ta sig fram ljudlöst, alltså använda färdigheten Smyga, skulle hans baschans vara 2.

Det gäller därmed att slå 2 eller lägre med 1T20.

Ibland anges också att rollpersonen ska slå ett grundegenskapsslag (slå ett PSY-slag, slå ett svårt INT-slag). Det innebär normalt att man ska slå 1T20 lika med eller lägre än grundegenskapen för att lyckas. "20" är alltid ett misslyckande och "1" är alltid framgång. Det finns olika svårigheter på ett grundegenskapsslag. Är det "lätt" skall man slå under grundegenskapen x 2, är det "normalt" ska man slå under grundegenskapen, är det "svårt" ska man slå under grundegenskapen x 0,5 (avrunda nedåt) och är det "kritiskt" ska man först slå 1 och sedan ett normalt kast.

Grundegenskaper

Här finns två rader att skriva på: Värde och Grupp. Värdet är det framslagna grundegenskapsvärdet. Ibland behöver du göra en grövre indelning i värden än den gängse. Då går du in i den här tabellen och läser av vilken grupp värdet tillhör. Gruppnumret används sedan i olika beräkningar (framförallt handlar det i magisystemet om att jämföra ett måls PSY-grupp mot en besvärjelses effektgrad på motståndstabellen).

Värde	*Grupp*
0-3	0
4-8	1
9-12	2
13-16	3
17-20	4
21-25	5
26-30	6
31-40	7
41-50	8

(O.s.v.: +1 i grupp per 10 i värde)

Perfekta slag och fummel

CL lägre än 1

Om CL har ett sådant värde kan man inte slå ett perfekt slag. Slår man "20" har man automatiskt fumlat.

CL mellan 1 och 19

Slår man "1" ska man slå igen. Slår man andra gången lika med eller lägre än FV är slaget perfekt. Slår man "20" på första slaget ska man slå igen. Slår man högre än FV har rollpersonen fumlat.

CL högre än 19

Om CL blir 20 eller större innebär "1" alltid ett perfekt slag. Slår man "2" ska man slå igen. Är tärningsslaget lika med eller lägre än FV minus 20 är slaget perfekt. Man fumlar alltid om man slår två "20" i rad.

SL kan tillåta att en rollpersons FV stiger över 20.

Särskilda slag

Särskilda slag innebär att man har lyckats ovanligt bra, även om resultatet inte blev perfekt. Särskilda slag använder samma regler som perfekta slag, men man slår ytterligare en gång om första slaget blev "5" eller lägre.

När FV stiger till 20 eller högre slutar man slå det andra tärningsslaget när man beräknar särskilda slag. Istället avgör det första slaget om man har fått ett särskilt resultat. Om FV är 20-23 är 2-5 särskilt resultat, 24-27 2-6, 28-31 2-7, och så vidare. Ett slag kan inte vara både särskilt och perfekt, utan i en sådan situation har perfekt alltid förtur.

Grundreglerna och den nya magin

Om du inte vill införa det nya magisystemet kan du använda alla besvärjelser och ritualer som finns med i besvärjelsehäftet tillsammans med grundreglerna. Du måste då genomföra följande ändringar:

1. Magiskolor

Alla magiker måste tillhöra en magiskola. En magiker kan endast lära sig besvärjelser från den skola han tillhör.

2. Svårighetsgrad

Man beräknar besvärjelsernas svårighetsgrad genom att dividera skolvärdet med tre och avrunda uppåt.

3. Ändra räckvidd och varaktighet

I förklaringarna på annan plats står vilka värden i grundreglerna som motsvaras av de värden som är angivna i detta häfte. Om någon besvärjelse har en annan räckvidd eller varaktighet får du avrunda till det i tabellen som ligger närmast.

4. Inlärning

Tabellen i avsnittet *Att lära sig nya besvärjelser* utökas till följande:

Svårighetsgrad	Månader	Silvermynt
1	1	1000
2	2	2000
3	3	3000
4	4	4000
5	5	5000
6	6	6000
7	7	7000

Att bli trollkarl

Det är endast vissa individer som har förmågan att bli magiker. Exakt hur man gör för att bli magiker beskrivs i kapitlet om rollpersonen i grundreglerna respektive Expert.

Trollkarlens magiska bakgrund

För att räkna ut hur väl din rollperson kan sina startbesvärjelser och andra färdigheter hänvisar vi till de regler du använder. Det går inte att applicera Expert-systemets spenderande av bakgrundspoäng på bara en del av färdigheterna för rollpersoner framslagna med hjälp av grundreglerna. Läs respektive avsnitt i den regelbok du går efter och räkna fram värdena enligt respektive system.

Magiskolorna

I alla tider har intelligenta varelser strävat efter att kontrollera och styra världen omkring dem. Ett sätt som är vanligt i sagovärldarna är att manipulera de kraftflöden som finns i universum med hjälp av tankar, ord och rörelser. Man har upptäckt att en kunnig och själsstark person kan påverka omvärlden på olika sätt genom sin vilja. Detta kallas magi.

Den som vill bli magiker måste bege sig till en lärare för att studera. Ofta sluter sig ett antal skickliga magiker samman och formar en akademi. Andra lever sina liv i ensamhet, kanske med ett par lärlingar. Några enstaka akademier ligger lätt tillgängliga i städer, medan de flesta ligger mycket avsides fjärran från den störande civilisationen, där magikerna kan arbeta utan att behöva frukta vidskepliga grannar eller makthungriga härskare. Många ser med hat, fruktan eller respekt på de märkliga under en magiker kan utföra med hjälp av sin konst, och magikerna är därför vana vid att bemötas med misstänksamhet och oro från de vanliga medborgarnas sida. I många länder är bruket av magi inskränkt av lagar som försöker garantera de vanliga invånarnas säkerhet. Därför har magiker lärt sig att avskildhet oftast ger trygghet. Det kan vara nog så svårt att hitta till en akademi.



Den blivande magikern måste vid akademin genomgå ett svårt intagningsprov för att magimästarna ska kunna avgöra om han är tillräckligt värdig och duglig för att invigas i trolldomens mysterier. I detta prov konfronteras kandidaten med sina innersta önskningar och sina innersta fasor. Endast en liten del av dem som önskar börja studera magi klarar av detta prov. Provet gestaltas i spelet av att spelaren ska slå lägre än eller lika med rollpersonens INT+PSY med 1T100. Lyckas slaget kan rollpersonen bli magiker. Misslyckas det måste han välja ett annat yrke.

Det finns flera tillvägagångssätt när man ska utöva magi. Dessa tillvägagångssätt är fundamentalt olika och de ger skilda resultat när de används. De kallas för magiskolor eller magivägar. Vid en akademi kan det undervisas i flera olika närbesläktade skolor. Om en magiker har kvalificerat sig till en akademi kan han studera vid en annan utan att behöva kvalificera sig på nytt. Följande skolor är de kända (deras förkortningar står inom parentes):

- Alkemi (Al)
- Animism (A)
- Demonologi (D)
- Elementarmagi (E)
- Harmonism (H)
- Häxkonster (Hk)
- Illusionism (I)
- Mentalism (M)
- Nekromanti (N)
- Röstmagi (R)
- Spiritism (Sp)
- Stavmagi (St)
- Symbolism (S)

Alkemin är den enda magiskola som inte använder besvärjelser i den gängse meningen. Alkemisten är istället en person som sitter i sitt laboratorium och blandar elixir. Om han lyckas få ihop de rätta ingredienserna och klarar av att blanda och preparera dem på rätt sätt, blir effekten när elixiret dricks som om en besvärjelse hade lagts.



Animisterna studerar naturen och lär sig att harmoniskt samverka med den. Deras magi sysslar särskilt mycket med att påverka och kommunicera med levande ting.

Demonologerna manar fram demoner från demonplanen, och försöker kontrollera dem. De brukar ses över axeln av de flesta andra magiker, utom nekromantikerna.

Elementarmagin visar hur man bemästrar de element som utgör universums byggstenar: eld, vatten, luft och jord, och de underordnade elementen mörker, ljus, köld och värme. Skolans besvärjelser manipulerar främst olika former av energier och död materia.

Harmonisten utnyttjar sfärernas harmonier för en mängd olika syften.

Häxans väg liknar animistens och nekromantikerns på så sätt att den både använder växandets krafter och den odöda kraften. Häxkonsten lärs inte ut på några akademier utan det görs enbart från häxan till en elev i taget.

Illusionisterna brukar magi som påverkar sinnena, ofta på ett bedrägligt sätt. Skolan är populär bland folk som ägnar sig åt skumma affärer, eftersom den kan ge dem hjälp.

Mentalisterna studerar magi som ger dem en ökad kontroll över kroppen och tillför den nya egenskaper och förmågor. En mentalistbesvärjelse har svårt att påverka icke-levande material. Mentalismen är den populäraste skolan eftersom den innehåller besvärjelser som ger ordentliga och lätt användbara resultat för den som utövar dess magi. En konsekvens av detta är att den skolan har lockat till sig flest magistuderande magiker, och att den därför har tillgång till störst antal besvärjelser.

Nekromanti är en liten (i antal utövare) och inte särskilt populär skola som ägnar sig åt studier av döden och de döda. Nekromantiker har tillgång till kraftfulla besvärjelser som kan användas i strid, men de är illa sedda bland allmänheten, eftersom deras magi har en så obehaglig inriktning. Även bland andra magiker ser man med misstänksamhet på nekromantin. Akademier som undervisar i nekromanti ligger alltid lite avsides. Ofta undervisar man bara i den skolan.

Röstmagin är en folkslagsspecifik magiskola som är besläktad med harmonismen och elementarmagin. Röstmagin är förbehållen dvärgarna men kan läras av andra varelser om bara lungvolymen och röststyrkan är tillräcklig. De rena harmonisterna kallar lite nedlåtande de dvärgiska röstmagikerna för "disharmonister" eftersom de till skillnad från harmonisterna uppnår den magiska effekten genom att bryta mot sfärernas harmoni istället för att inordna sig i den. Röstmagikern använder sin röst och lägger sina besvärjelser genom höga och kraftiga rop.

Spiritismen ägnar sig åt andevärlden, både levande, döda och icke-levande andar hör till verksamhetsområdet.



Stavmagikerna är bland de mäktigaste och kraftfullaste av magikerna, men för att uppnå detta har de fått betala ett högt pris, och det är få förunnat att kunna bli stavmagiker. En stor del av magikerns kraft finns nämligen lagrad i staven, och om denna bryts eller förs ur hans räckhåll förlorar han sin magi. Magiskolans besvärjelser tycks gå på tvären över de övriga magiskolornas områden, vilket lätt leder tankarna till att det skulle vara vanlig magi, men med "turboeffekt".

Symbolisterna manipulerar symboler och tecken för att kontrollera universums energiflöden. Deras magi manifesterar sig inte genom ord och gester utan genom symboler som tecknas eller tillverkas. De behärskar även en del vanliga besvärjelser. Symbolismen har sitt ursprung i det magiska drakspråket där varje ord är en besvärjelse i sig.

Inom symbolismen ryms det mesta av all magisk manifestation, emedan symbolismen faller tillbaka på drakspråket som det ursprungliga magiska språket. Huvudsakligen är symbolistbesvärjelserna mentalistorienterade.

Följande intelligenta raser kan ägna sig åt magi (inom parentes anges vilka skolor de kan lära sig): människor (alla), alver (A, E, H, I, M, St, S), dvärgar (Al, D, E, M, N, R, Sp, S), halvlängdsmän (I, H), karkioner (A, E, H, I, M, S), kentaurer (A, M), onaquier (D, I, M, N, Sp), metamorpher (A), vättar (N, E, Sp), råttmän (A, I, M).

Det krävs omfattande teoretiska kunskaper för att kunna utöva magi. Innan en magiker kan lära sig en besvärjelse måste han skaffa sig goda grundkunskaper inom sin magiskola. Han måste ägna sig åt omfattande studier av gamla visa skriftrullar, nedtecknade av grånade mästare under seklernas lopp. Det fungerar i spelet genom att varje skola utgör en lärdomsfärdighet. För Expert-spelarna hänvisar vi till avsnittet om färdigheter i regelboken och om hur färdigheter beskrivs.

(Magiskolans namn)

Typ: LÄR
Grundegenskap: INT
Kostnad: 5
BC: 0



Denna färdighet förbättras endast genom träning, antingen ensam eller med lärare. I bägge fallen måste man ha tillgång till en lärare eller en akademis bibliotek, där den nödvändiga kunskapen finns nedtecknad i urgamla skriftrullar. Magikerns färdighetsvärde i skolan bestämmer många viktiga saker:

• Alla besvärjelser har något som kallas skolvärde. Detta betecknar den kunskap (det FV) magikern måste besitta inom besvärjelsens skola innan han kan lära sig besvärjelsen. Detta begrepp ersätter svårighetsgraden från grundreglerna. Man ska tolka detta som att det krävs vissa teoretiska och praktiska förkunskaper för att kunna lära sig en besvärjelse.

Exempel: Innan en animistmagiker kan lära sig besvärjelsen MINSKA överhuvud taget måste han ha lärt sig Animism till ett FV av minst 6. Om han är så duktig i Animism kan han lära sig MINSKA med det begynnande skicklighetsvärdet S1.

Inlärning av en besvärjelse fungerar på samma sätt som för en färdighet, använd de vanliga reglerna för detta (observera att 100% motsvaras av FV20 i skolan och S20 i besvärjelsefärdigheten).

• Den maximala effektgrad en trollkarl får använda när han kastar en besvärjelse eller ritual är lika med hans FV i besvärjelsens eller ritualens skola.

• Det maximala antalet besvärjelser från en viss skola som en trollkarl kan hålla i minnet samtidigt är lika med det FV han har i skolan. Dock är (INT+PSY)/4 fortfarande maxgränsen när det gäller det totala antalet besvärjelser en magiker kan hålla i minnet. Ritualer är betydligt svårare och längre än besvärjelser och kräver därför mer minnesutrymme. En ritual räknas som tre besvärjelser när det gäller att bestämma hur många man kan hålla i minnet. När magikern överskrider sin minneskapacitet är han tvungen att glömma andra besvärjelser och ritualer. Spelaren bestämmer själv vilka som ska tas bort. Det tar 20 minuter per skolvärdespoäng att memorera en besvärjelse, och en timme per skolvärdespoäng för en ritual. Detta är ett sätt att i speltermer visa att man exakt måste behärska en besvärjelses alla detaljer när det gäller fraser och gester för att den ska fungera. Om magikern inte gör det kan han inte kanalisera och styra den kosmiska kraft som utgör grunden för magin. När en magiker "stoppar in" en besvärjelse i minnet innebär det i själva verket att han friskar upp minnesbilden av alla de små detaljer som krävs för att besvärjelsen ska fungera.

Om en trollkarl blir skadad eller förhäxad så att han förlorar medvetandet glömmer han alla formler han hade i minnet om han inte klarar ett normalt PSY-slag. Däremot glömmer han dem inte när han sover en naturlig sömn.

• Det är möjligt för en magiker att ha FV i flera magiskolor samtidigt, men beroende på vilken man har som sin huvudskola är det olika svårt att lära sig dessa. Se vidare avsnittet om detta längre fram.

Besvärjelser fungerar enligt kategori A. Istället för färdighetsvärde används begreppet skicklighetsvärde (förkortat S). När man skriver ett skicklighetsvärde skriver man ett "S" före värdet. (Om en trollkarl har HELA S12 motsvarar det alltså HELA 60% enligt grundreglerna.)

Skicklighetsvärdet modifieras när man ska räkna ut CL (chansen att lyckas). Den viktigaste modifikationen är att CL minskas med två för varje effektgrad hos besvärjelsen utöver den första. Sedan gäller det att slå 1T20 lika med eller lägre än CL. När man ska ange effektgrad skriver man ett "E" före siffran. HELA E4 är alltså en HELA med fyra effektgrader. Det är möjligt och vanligt att man har högre skicklighetsvärde i en besvärjelse än vad man har i färdighetsvärde i dess skola. Färdighetsvärdet begränsar i det fallet bara *vilka* besvärjelser man kan lära sig, och inte hur *väl* man kan lära sig dem.

Känna magi

Känna magi är en ny färdighet. En magiker har CL = FV i sin magiskola att upptäcka magi från denna skola, och BC = PSY-grupp i sådana han inte har.

Riktiga magiker kan "känna" magin. En del säger att de kan känna lukten av den, andra säger att de kan se den som ett svagt sken, medan vissa andra känner den som vibrationer i luften eller marken. Förmågan specificerar varken vilken typ av magi det är eller var den befinner sig, och inte heller hur stark den är. Magikern får bara en obestämd känsla av att de signaler han får tyder på att det finns trolldom i närheten. (I spelsammanhang bör den här färdigheten behandlas som Upptäcka fara, alltså när du anser att det finns magi i närheten. Du slår ett dolt slag. Spelaren kan alltså inte gå omkring och pejla in ett område efter magi med sin förmåga.)

Träning och erfarenhet

En rollperson kan förbättra sitt FV i en skola respektive skicklighetsvärde för en besvärjelse (eller skaffa sig nya skolor och besvärjelser) genom att

skaffa erfarenhetspoäng. En erfarenhetspoäng gäller endast för en viss skola/besvärjelse, och bör antecknas på rollformuläret vid denna. Erfarenhetspoängen omvandlas till FV/skicklighetsvärde enligt tabellen nedan. Man kan skaffa erfarenhetspoäng på följande sätt:

- Ensamträning (enbart för att öka FV i skolor eller lära sig nya besvärjelser)
- Träning med lärare
- Erfarenhet (enbart för att öka skicklighetsvärden i besvärjelser)

Ensamträning

Med ensamträning menas att man inte har tillgång till någon lärare utan försöker lära sig på egen hand. Att lära sig nya magiskolor kan bara göras genom träning med lärare.

Att lära sig nya besvärjelser: De flesta besvärjelser är i princip uppbyggda av tre komponenter: ett rörelsemönster, en ramsa ord och en mental process som frigör psykisk energi.

Det svåra med att lära sig en ny besvärjelse är att behärska denna kanalisering av mental energi; den är (liksom gester och ord) unik för varje besvärjelse. En lärare kan, delvis med hjälp av psykisk kommunikation, förklara jämförelsevis enkelt hur eleven ska bära sig åt för att lära sig det psykiska mönster som krävs för en speciell besvärjelse; men ska eleven lära det sig själv måste han göra det ur en magisk kodex som innehåller en omfattande beskrivning av den aktuella besvärjelsen.

Besvärjelser lär man sig sakta genom ensamträning. Normal träning är åtta timmar om dagen sex dagar i veckan. Det krävs mellan 20 och 30 sidor handskriven komplicerad magisk text för att klargöra hur den psykiska kanaliseringen går till för en viss besvärjelse; varje vecka slår personen ett normalt INT-slag, men för varje poäng INT under 19 magikern har får han +1 på kastet. Lyckas kastet får rollpersonen en erfarenhetspoäng.

Den som tränar måste ha tillgång till en beskrivning av den besvärjelse han försöker lära sig, se avsnittet 'Magiska kodexar'. Naturligtvis måste rollpersonen ha FV i den skola som besvärjelsen tillhör.

Exempel: En magiker som försöker lära sig PARALYSERING ur Liber Necrosophicus *och har INT 15 måste alltså slå 11 eller lägre per vecka för att få 1 erfarenhetspoäng eftersom han får +4 (19–15) på tärningen.*

Att höja FV i magiskolor: FV i magiskolor förbättras långsamt genom ensamträning. Normal träning är åtta timmar om dagen sex dagar i veckan. Varje vecka slår personen ett normalt INT-slag. Lyckas kastet får rollpersonen en erfarenhetspoäng.

Den som tränar måste ha tillgång till en studielokal och lämplig litteratur och materiel.

Allmänt: All träning måste äga rum vid tillfällen som ger möjlighet till koncentration på uppgiften i lugn och ro. Det går inte att träna under pågående äventyr: Det går dock att kombinera deltidsarbete med deltidsträning. Tränar man sex timmar om dagen förlängs träningstiden med 50 %, och tränar man fyra timmar om dagen förlängs den med 100 %. Det går inte att träna mer än åtta eller mindre än fyra timmar om dagen.

Träning med lärare

En person kan tränas av en lärare. En lärare måste vara mästare i skolan/besvärjelsen, dvs ha FV/S 15 eller högre, och måste dessutom ha INT 13 eller högre. En lärare måste också ha minst 3 högre FV än eleven. En lärare undervisar ofta en hel grupp elever samtidigt. Denna grupp kan maximalt bestå av lika många personer som lärarens INT*. I just denna beräkning blir personer av annan ras än läraren som två personer: Träning med lärare omfattar alltid åtta timmar om dagen sex dagar i veckan. Varje vecka ska en elev slå två slag (se ensamträning) för att erövra erfarenhetspoäng.

- För varje FV/S läraren har utöver 18: CL +1
- Om klassen är hälften av lärarens kapacitet eller mindre: CL +5*
- Ensam elev: CL +10*

Grundkostnad per vecka för att anlita en lärare: 300 sm

- Elev av annan ras än läraren: x 1,5†
- Om den klass eleven tränar tillsammans med är hälften av lärarens kapacitet eller lägre: x 2*
- Ensam elev: x lärarens INT*

** Detta gäller inte häxor. De har aldrig fler än två elever.*

†Detta innebär att en ensam elev av annan ras än läraren betalar 300 x 1,5 x lärarens INT sm per vecka

Nu kanske någon tycker att läraren gör en oförskämt god förtjänst på att ta 300 sm per vecka, när en grovarbetarlön är tre sm per dag. Men läraren måste ordna lokal, oskattbar litteratur, materiel och assistenter av olika slag. Allt detta måste finansieras genom kursavgifterna som dessutom gärna ska ge läraren ett överskott att spendera på värdefull magisk forskning.

Erfarenhetspoäng som en rollperson skaffar genom båda slagen av träning kan omvandlas till FV/S så snart de är tillräckligt många.

Erfarenhet genom äventyr

Rollpersoner kan bli bättre på sina besvärjelser genom att kasta dem under äventyr. Detta gäller inte FV i magiskolor, som endast kan förbättras genom träning med lärare. Varje gång en rollperson använder en besvärjelse framgångsrikt första gången efter en sovperiod om minst sex timmar (två timmar för älvfolk) får han en erfarenhetspoäng. Ett perfekt kast ger 1T3+1 erfarenhetspoäng. Sedan kan rollpersonen inte få några fler erfarenhetspoäng för den besvärjelsen förrän han har sovit i minst sex timmar.

Erfarenhetspoäng kan inte växlas in till Skicklighetsvärde under ett pågående äventyr, utan rollpersonen måste vänta tills han får en sammanhängande viloperiod av minst sju dagar. Då kan alla erfarenhetspoäng rollpersonen äger omvandlas.

Efter ett äventyr kan spelledaren dela ut bonuspoäng till spelarnas rollpersoner. En rollperson kan få bonuspoäng för att framgångsrikt ha genomfört ett uppdrag (1-4 poäng), utfört en osedvanligt svår gärning (1-2 poäng), eller för gott rollspelande (1-4 poäng). Det är svårt att ge exakta riktlinjer för hur många bonuspoäng en rollperson förtjänar, men en rollperson bör inte få mer än tio bonuspoäng för ett äventyr. Bonuspoäng är, till skillnad från de vanliga erfarenhetspoängen, inte bundna till en viss färdighet eller besvärjelse utan kan användas där spelaren tycker är lämpligt.

Att omvandla erfarenhetspoäng till FV/S

FV/S man vill köpa	Multipel
1-10	x1
11-14	x2
15-17	x3
18-20	x4

Förklaring: denna tabell används när man ska förbättra en rollperson med erfarenhet/träning. Varje besvärjelse/skola har en grundkostnad i erfarenhetspoäng (ep). När man förbättrar en besvärjelse/skola kostar de första tio FV/S denna grundkostnad x 1 per steg. FV/S 11-14 kostar grundkostnaden x 2 per steg, 15-17 grundkostnaden x 3 per steg o.s.v.

Grundkostnaden för alla magiskolor är fem ep. Grundkostnaden för besvärjelser beror på besvärjelsens skolvärde enligt denna tabell:

Skolvärde	Kostnad
1-3	2
4-6	4
7-9	6
10-12	8
13-15	10
16-18	12
19-21	14
osv	

När man vill köpa högre FV i en skola med erfarenhetspoäng och FV är 21+, ökas kostnaden med en multipel för varje tre poäng. Att gå från FV 24 till FV 25 i en magiskola kostar alltså 30 erfarenhetspoäng (5x6).

Exempel: De första tio FV för NEKROMANTI kostar fem erfarenhetspoäng styck. De fyra nästföljande kostar tio poäng styck, och de tre därefter 15 poäng styck.

Att lägga en besvärjelse

Formelmagin är den vanligaste typen av magi. Den använder sig av förhållandevis korta trollformler, besvärjelser, sånger eller gester som framkallar den önskade effekten.

Besvärjelser fungerar som färdigheter. Varje enskild formel räknas som en särskild färdighet. Man slår 1T20, och om man lyckas slå under eller lika med sin CL, fungerar magin och man uppnår den avsedda effekten. Om man misslyckas fungerar inte magin, och inget händer. Den avgörande grundegenskapen är PSY.

När en trollkarl kastar en besvärjelse drar han kraft från sin själ och använder denna energi för att påverka verkligheten. Magikern måste spendera en poäng PSY för varje effektgrad hos besvärjelsen. Denna PSY kan normalt återvinnas i en takt av en poäng per timmes fullständig vila, eller en poäng per tre timmar om trollkarlen utför kroppsliga aktiviteter. Ibland står det att PSY-poängen förloras permanent, och då kan de inte återvinnas på ovanstående sätt.

De flesta besvärjelser som en trollkarl har i minnet tar en SR att kasta. Magikern måste utföra vis-



sa gester och säga vissa kraftfulla fraser. Detta innebär att om trollkarlens spelare säger att han kastar besvärjelsen i en SR så sker den framgångsrika besvärjelsens konsekvenser i nästa SR. Det finns dock vissa besvärjelser som verkar omedelbart i samma SR som de kastas. De är särskilt markerade med bokstaven K (=kvick). När man bestämmer turordningen i strid går magi före slagväxling. Turordningen mellan magiker avgörs genom att den som har högst PSY efter det att besvärjelsen har lagts får iväg sin besvärjelse först.

Om en magiker slår ett perfekt slag när han lägger en besvärjelse förbrukar den endast hälften så många PSY-poäng som den skulle ha gjort. Avrunda till magikerns fördel. En besvärjelse förbrukar alltid minst en PSY-poäng (undantag: minimagin, se denna).

Om magikern fumlar med en besvärjelse har den snedtänt och han ska slå ett slag på snedtändningstabellen. Han förlorar också alla de PSY som besvärjelsen skulle ha kostat om den hade lyckats. Om magikern bara misslyckas med besvärjelsen har den ingen effekt, och han förlorar bara en poäng PSY.

Om man blir skadad när man håller på att lägga en besvärjelse bryts koncentrationen. Detta fungerar som ett vanligt misslyckande. Magikern förlorar en PSY-poäng, och besvärjelsen får ingen effekt. Om en magiker dödas när han håller på att lägga en besvärjelse blir den verkningslös.

Magikerns formelbok

Alla besvärjelser en trollkarl har lärt sig måste finnas nedtecknade i en särskild bok, kallad Formelsamling. Detta är magikerns värdefullaste egendom. Eftersom magiker ofta inte kan ha alla sina besvärjelser i huvudet, är detta den plats där de alltid finns tillgängliga. Varje gång han lär sig en ny be-

svärjelse skriver trollkarlen ner här vilka ord och gester som krävs, och gör en kort minnesanteckning om hur den psykiska energin kanaliseras. Skulle en magiker förlora alla kopior av sin formelbok har han förlorat de besvärjelser han inte hade i huvudet, och får börja lära sig dem från början. Inlärning av sådan förlorad kunskap går dock tre gånger så snabbt som vanlig inlärning (sex inlärningsslag per vecka).

En magiker kan läsa upp en besvärjelse direkt ur sin formelsamling, utan att behöva ha besvärjelsen i minnet, men det tar mycket längre tid. En kvick besvärjelse tar 1T6 SR och en vanlig besvärjelse 1T6 minuter. Minimagin behöver inte vara nedskriven och följer därför inte den här begränsningen. Trollkarlen kan inte utföra en ritual på detta sätt. Han kan heller inte läsa en besvärjelse ur en annan trollkarls formelsamling, eftersom det inte finns något enkelt sätt att skriva ner hur den psykiska kanaliseringen går till. Varje magiker beskriver detta på ett sätt som bara han förstår.

Magiska pergament

Om en trollkarl inte kan en viss besvärjelse överhuvud taget kan han ändå lägga den om den är nedtecknad på ett särskilt preparerat pergament, och om den tillhör en skola som han har FV i. Trollkarlen läser högt från papperet och utför de instruktioner som finns nedtecknade. (Detta förutsätter att trollkarlen har FV B4 i att läsa det språk som besvärjelsen är skriven med.) Besvärjelsen har i detta fall alltid den effektgrad som skrivaren tecknade ned på pergamentet. Det tar E SR att läsa besvärjelsen. När trollkarlen läser ska han slå ett egenskapsslag för INT för att se om han lyckades uttolka skriften korrekt. Därefter måste han slå ett färdighetsslag för besvärjelsens skola. Lyckas båda slagen har besvärjelsen effekt. Den drar PSY från läsaren på sedvanligt sätt. Ett fummelslag innebär i båda fallen att trollkarlens spelare måste slå ett slag på snedtändningstabellen.

Ett sådant pergament kan tillverkas av en magiker som har S12 i besvärjelsen och FV B4 i att skriva det språk han använder. Multiplicera besvärjelsens skolvärde med dess effektgrad för att avgöra hur många minuter det tar att skriva ner den. Pergamentet kostar 100 silvermynt per minut som nedteckningen har tagit. När den är klar slår SL dolt ett färdighetsslag för att se om nedteckningen var korrekt. Magikern kan själv avgöra om han har misslyckats eller inte, utom vid fummel. Fummel innebär att besvärjelsen innehåller ett dolt katastrofalt fel som ger automatisk snedtändning när någon läser besvärjelsen. Därefter placerar magikern ett SIGILL (se avsnittet om magiska föremål) på pergamentet för att ge det den rätta magiska kraften. Pergamentet kan endast användas en gång. När besvärjelsen läses och SIGILLet laddas ur förstörs pergamentet av det magiska kraftflödet. Ritualer kan inte tecknas ner på detta sätt.

Naturligtvis kan magikern nedteckna och använda pergamentet själv. Hans CL att lägga besvärjelsen är då lika med hans skicklighetsvärde.

Magiska kodexar

Vill en magiker skriva ner anvisningar för hur en besvärjelse läggs så att även andra magiker kan förstå det måste han tilllämpa ett omständligt formelspråk som är oerhört svårt och tidsödande att uttrycka sig exakt på. En sådan anvisning kan skrivas av en magiker som har S20 i besvärjelsen och FV B5 i att skriva det språk han använder. Till nedskriften måste magikern använda ett magiskt bläck som är specialblandat av en alkemist för att fånga just den besvärjelsens psykiska mönster, och som kostar 500 sm per skolvärdespoäng. Antalet månader det tar att konstruera och skriva ner en besvärjelseanvisning är tredubbla besvärjelsens skolvärde minus magikerns INT (dock minst en månad). När den är klar slår SL dolt ett INT-slag för att se om nedteckningen var korrekt. Magikern kan inte själv avgöra om han har misslyckats eller inte, och ett misslyckande innebär att besvärjelsen innehåller ett ödesdigert fel som ger automatisk snedtändning när någon försöker lära sig besvärjelsen. Magikern har mycket svårt att avsiktligt åstadkomma just den sortens misslyckande som orsakar snedtändning; försöker han det blir texten med 95% sannolikhet helt enkelt omöjlig att lära sig från.

När någon har lärt sig en besvärjelse på detta sätt har den psykiska energin frigjorts och det magiska bläcket som beskrivningen var skriven med bleknar fullständigt bort, så magikern gör säkrast i att genast skriva ner den ur minnet i sin formelsamling. Att försöka kopiera en sådan här beskrivning med nytt magiskt bläck skulle på samma sätt fånga originalets psykiska kraft och få det att blekna bort, och är därför helt meningslöst. (Det ryktas om att riktigt mäktiga magiker kan konsten att kopiera magiska besvärjelsebeskrivningar utan att de bleknar bort, men det har aldrig bekräftats. Rollperso-

ner lär i vilket fall aldrig lära sig konsten.) Böcker där en eller flera beskrivningar på besvärjelser finns nedtecknade kallas magiska kodexar, och kan i mycket sällsynta fall innehålla upp till 10-15 besvärjelser. De är oerhört värdefulla och praktiskt taget omöjliga att komma över för pengar.

Ritualer

Ritualer är betydligt mer krävande för magikern. För att överhuvud taget kunna utföra ritualen måste magikern ha den i minnet. Den tar normalt 1T4 timmar per effektgrad att utföra (vissa undantag finns). Den kräver en lugn och ostörd omgivning för att magikern ska kunna koncentrera sig på alla riter, hymner och rörelser. Ritualer är markerade med (R) efter ritualens namn i Formelboken. Magikern måste ha S1 eller bättre i en ritual för att överhuvud taget kunna utföra den.

Olika stark magi

Trollkarlen kan själv välja hur mycket magisk kraft han vill använda i en besvärjelse. Varje besvärjelse har flera effektgrader; ju högre effektgrad, desto starkare verkan får magin. En högre effektgrad kan innebära t.ex. längre varaktighet, större räckvidd, mera skada som tillfogas, osv. Exakt vad de olika graderna innebär finns angivet i beskrivningen av respektive formel.

Emellertid är magin svårare att utföra ju högre effektgrad den har. Den maximala effektgrad en trollkarl får använda när han kastar en besvärjelse eller ritual är lika med hans FV i besvärjelsens eller ritualens skola.

Dessutom minskar CL med två för varje effektgrad utöver den första.

Exempel: En trollkarl som har FV 12 i att lägga besvärjelsen ELD har en CL på 12 för att lyckas med en första gradens ELD, men han har bara CL 10 på att lyckas med en andra gradens ELD, osv.

Effektgrad förkortas med bokstaven E. En BLIXT E5 innebär alltså en BLIXT med effektgrad 5. Namnen på besvärjelser skrivs alltid med VERSALER.

OBS. Skilj noga på termerna effektgrad, färdighetsvärde, skicklighetsvärde och skolvärde. De är fyra helt olika saker.



Självmordsattack med magi

Om en trollkarls kraftpoäng sjunker ner till 0 dör han. I en verkligt extrem situation kanske trollkarlen kan rädda sina vänner genom att offra sitt eget liv. Han kan då avsiktligt lägga en så stark formel att hans kraftpoäng sjunker ned på minus. Detta förutsätter emellertid att han inte redan har gjort av med all sin kraft.

Maximalt kan han på detta sätt använda halva sin normala PSY plus resterande kraftpoäng.

Exempel: Trollkarlen Zot har 4 PSY kvar och en normal PSY på 16. Läget är desperat, och den ädelmodige Zot beslutar att ge sitt liv för att förinta ondskan och rädda sina kamrater. Han kan i ett självmordsanfall spendera 16/2+4=12 PSY, vilket drar ner honom till –8. Zot dör, men ger kanske sina vänner en chans att klara sig.

Vid en sådan medveten självmordsattack, när trollkarlen vet att han kommer att dö, skärps hans sinnen till det yttersta och under några ögonblick uppnår han övermänskliga förmågor. Hans CL blir därför lika med det omodifierade skicklighetsvärdet, oavsett vilken effektgrad besvärjelsen har. Observera att stavmagiker inte kan göra självmordsattacker med magi.

Magiskt motstånd

En varelse som är mål för en besvärjelse där besvärjarens psyke försöker påverka målets psyke får alltid försöka göra motstånd mot besvärjelsen om den är vid medvetande. Detta är en naturlig försvarsmekanism inbyggd i alla levande varelsers sinnen. Även odöda kan göra detta trots att de egentligen inte är levande.

Trollkarlen måste övervinna målets PSY på motståndstabellen för att besvärjelsen ska ha effekt. Ett misslyckat slag innebär att ingenting händer. Målet för besvärjelsen kan alltid frivilligt ta emot effekten under förutsättning att han är medveten om besvärjelsen (vilket t ex brukar vara fallet när man använder magi för att läka skador). Om man lägger en besvärjelse på en oförberedd person gör sinnet automatiskt motstånd. Ett ting eller en varelse som drabbas av effekterna av en besvärjelse kallas för förhäxad.

Fysiska besvärjelser

Vissa besvärjelser behöver inte övervinna något motstånd. Symboler har sin särskilda metod att påverka sina offer. Andra är baserade på rent fysiska manifestationer som frammanas av den besvärjande magikern, t ex BLIXT, och påverkar alltid om de lyckas. Dessa besvärjelser betecknas med (F) för "fysisk manifestation".

Skolvärde

Alla formler har ett skolvärde som är ett mått på hur svår besvärjelsen är att lära sig. Skolvärdet har alltså inget att göra med hur svårt det är att utföra besvärjelsen, utan avgör tillsammans med färdighetsvärdet i respektive magiskola huruvida magikern kan lära sig formeln eller inte.

Hur trollkarlen får högre PSY

Om en trollkarl lyckas övervinna ett offers motstånd i en kamp psyke mot psyke har han en chans att öka sin PSY. Chansen är denna: (25 – trollkarlens nuvarande PSY) eller mindre på 1T20. En trollkarl med PSY 14 har således (25–14=) 11 eller mindre på 1T20 att lyckas. När PSY passerar 24 har man fortfarande CL 1 för vanlig ökning. Ett perfekt slag är i detta fall två ettor i rad. Lyckas man med sitt slag ökar PSY med en poäng. Slår man ett perfekt slag höjs PSY med 1T3+1 poäng. Man får bara slå en gång efter ett färdigspelat äventyr. Lyckas man kommer ökningen gradvis under en vecka. Notera att för stavmagiker är det staven som får denna ökning, inte magikern själv.

Trollkarlar och järn

En trollkarl kan inte kasta en besvärjelse om han är i fysisk kontakt med järn eller är omsluten av det. Anledningen är inte helt känd, men man tror att det har att göra med järnets magnetism. Konsekvenserna är följande:

- Magikern kan inte kasta besvärjelser om han bär en järnrustning, eftersom den omsluter honom.
- Magikern kan inte använda besvärjelser om han befinner sig i ett rum med järnväggar eller om han sitter i en bur av järn.
- Inga besvärjelser kan läggas i föremål som helt eller delvis består av järn.
- Järn kan dock omformas av vissa besvärjelser, eftersom elementarkrafter är involverade. Luft- och vattenelementarer kan få järn att rosta, och jord- och eldelementarer kan omforma eller smälta järn (besvärjelser inom skolorna elementarmagi och röstmagi).
- Vissa besvärjelser kan påverka järn på andra sätt, till exempel LYFT, men effekten halveras om föremålet består av mellan 25 och 50 procent järn. Föremål som till större delen består av järn får effekten reducerad till en fjärdedel.

• Magikern kan lägga besvärjelser om han bär med sig järnföremål som inte väger mer än 0,5 kg, men han får då inte vara i direkt fysisk kontakt med det.

• Magikern är inte förhindrad att använda föremål av järn, bara han avstår från att lägga besvärjelser då.

Fobier

När en varelse som lider av en fobi konfronteras med det den fruktar måste den varje SR slå för stridsmoral, enligt de regler som står i det avsnittet i EXPERT, även om det rör sig om en rollperson. En person som inte kan fly från det som skrämmer honom kryper ihop i ett hörn och är helt i upplösningstillstånd. Fobier kräver gott rollspelande av rollpersonens spelare. Spelledaren bör se till att så sker, och vara beredd att styra rollpersonens beteende om det skulle behövas. Spelar man enligt grundreglerna blir rollpersonen/SLP:n helt enkelt rädd.

Hur du läser besvärjelsebeskrivningarna

Varje besvärjelsebeskrivning följer ett visst mönster. Det normala är att man för varje rad i en uppställning talar om vad som avses, till exempel "skola", "varaktighet" och så vidare. Vi har kommit fram till att det blir lättöverskådligare om man tar bort detta och bara har med den relevanta informationen. Den information du hittar i Formelboken ser ut så här:

12 Rädd (K)
R
S/2 rutor
Omedelbar

Detta tolkas på följande vis: första raden ger skolvärde och namn. Inom parentes kan du hitta någon av förkortningarna K, R, F och/eller B. De står för Kvick, Ritual, Fysisk och Brygd. Andra avsnitt i Regelboken talar om vad förkortningarna betyder.

Andra raden innehåller förkortningen för magiskolan, i det här fallet R för Röstmagin.

På tredje raden hittar du besvärjelsens *räckvidd*. Vad detta är förklaras nedan.

Sista raden tar upp besvärjelsens *varaktighet*. Förklaring finns efter avsnittet om räckvidd.

På vissa besvärjelser sätts inte räckvidd och/eller varaktighet ut, detta gäller främst symbolismen. Vilken räckvidden och varaktigheten är i de här undantagen förklaras i reglerna för de berörda magiskolorna. Enstaka besvärjelser saknar även ett fast skolvärde. Undantagen förklaras vid respektive besvärjelse.

Räckvidd

Räckvidd är det maximala avståndet från trollkarlen till målet för besvärjelsen.

Vilken räckvidd en trollkarl har med en besvärjelse beror på hans skicklighet med besvärjelsen och vilken typ av besvärjelse det är. Besvärjelser som har räckvidder från kort till avlägsen kan få ökad räckvidd genom att magikern lägger in extra effektgrader som är särskilt avsedda för detta syfte. En sådan effektgrad lägger till en sträcka som är lika stor som grundsträckan. I gruppen Sx2 rutor innebär alltså två extra effektgrader för räckvidd att denna blir Sx6 rutor.

Beteckning	***Räckvidd***
Personlig	Personlig *
Beröring	Sig själv eller något/någon man rör vid
Kort **	S/2 rutor (avrunda nedåt)
Medium †	Sx2 rutor
Lång ††	Sx10 rutor
Extrem	S/4 kilometer (avrunda inte)
Avlägsen	Sx1 kilometer
Spec	Speciellt, räckvidden anges i formelbeskrivningen

** Innefattar kläder och utrustning som bärs på kroppen.*
*** Motsvarar räckvidd åtta rutor i grundreglerna.*
† 20 rutor
†† 40-80 rutor

Varaktighet
Omedelbar *
S/4 SR
Sx1 SR **
S/4 minuter (avrunda inte) †
Sx1 minuter ††
S/4 timmar (avrunda inte)
Sx1 timmar
S/4 dygn (avrunda inte)
S/4 veckor (avrunda inte)
Så länge magikern koncentrerar sig (förkortas Konc)
Permanent

** Motsvarar varaktigheten Omedelbar och 1 SR i grundreglerna.*
*** 10 SR*
† 5 minuter
†† 15 minuter

Varaktighet

Hur länge besvärjelsen varar beror på trollkarlens skicklighet med besvärjelsen samt hur mycket extra kraft han lägger ner i den. Varje besvärjelse delas in i någon av följande varaktighetsgrupper:
Vissa specialfall kan även dyka upp.

Besvärjelser som har varaktigheterna S/4 SR till S/4 veckor kan få ökad varaktighet genom att magikern lägger in extra effektgrader som är särskilt avsedda för detta syfte. En sådan effektgrad lägger till en varaktighet som är lika stor som grundvaraktigheten. I gruppen Sx1 SR innebär alltså två extra effektgrader att varaktigheten utsträcks till Sx3 SR.

Andra begränsningar

En magiker måste koncentrera sina mentala resurser på sin konst. Detta har som följd att hans fysiska träning blir eftersatt, och att det finns vissa gränser för hur duktig han kan bli i fysiska färdigheter. För färdigheter kategori A som är baserade på STY, FYS och SMI gäller att FV inte får överstiga värdet på den grundegenskap färdigheten är baserad på.

Snedtändningstabellen

Slå 1T20 och addera besvärjelsens effektgrad till resultatet

1–5 Besvärjelsens effektgrad halveras (avrunda uppåt). SL avger exakt vilken effekt detta har. Den träffar sitt avsedda mål.

6–11 Du skadas av den magiska energi som flödar fel. Du förlorar lika många KP som effektgraden och blir medvetslös i 1T8 minuter. Om du använder Experts stridssystem dras skadan enbart från Totala KP.

12–15 Om du har kastat en besvärjelse som skulle haft ett negativt resultat på sitt offer har dess fulla effekt drabbat dig. Du blir automatiskt förhäxad, utan chans till motstånd. Om du kastade en besvärjelse som skulle haft ett positivt eller neutralt resultat för dess mottagare, eller om besvärjelsen inte skulle drabbat någon särskild varelse alls, förlorar du lika många KP som besvärjelsens effektgrad. Du blir medvetslös i 1T8 minuter och blind i 1T8 timmar.

16–17 Du blir stum i 1T8 dygn. Detta kan inte avhjälpas med HELA. Du kan bara utöva Symbolism under denna tid.

18 Du blir förlamad i 1T8 dygn och kan under denna tid inte utöva någon form av magi. Detta kan inte avhjälpas med HELA. Du kan fortfarande tala.

19 Du har drabbats av en hjärnskada. Din INT och alla INTbaserade färdigheter minskas med 1T4. Du glömmer lika många besvärjelser. Förlusten av färdigheter och besvärjelser kan inte kureras, men går att återvinna med hjälp av studier och träning. Din INT kan återställas om någon annan lägger HELA E6 på dig.

20+ Du drabbas av total minnesförlust under 1T8 dygn. Under denna tid kan du inte använda vare sig färdigheter eller magi, och du beter dig som en lallande idiot. Dina vänner måste ta hand om dig eftersom du inte kan klara dig själv. Detta kan inte avhjälpas med HELA. Vidare drabbas du av en fobi (se fobitabellen) under 1T8 månader. Fobin kan inte botas med HELA.

Skräcktabellen

Levande varelser som förorsakar skräck i sig själva, till exempel drakar, eller som saknar känslor, till exempel insektoider, behöver aldrig slå på denna tabell. Odöda ska inte heller slå på tabellen.

1T20	Resultat
1-4	Offret blir försiktigt och har minus två (–2) på alla attacker och pareringar under 1T4 SR.
5	Offret går bärsärkagång (se reglerna för detta) och rusar rakt mot orsaken till hans utbrott.
6-14	Offret flyr så fort som möjligt från skräckkällan under 3T6 SR.
15	Offret faller skakande till marken tills skräckkällan försvinner. Därefter är han darrig i 1T4 timmar vilket innebär att SMI och alla SMI-baserade färdigheter är halverade.
16-18	Offret står helt stilla som om han vore paralyserad. Dessutom blir det +1 på alla efterföljande slag på skräcktabellen under resten av dagen.
19	Offret blir hysteriskt och står kvar på platsen, skrikande av skräck tills skräckkällan försvinner och offret blir lugnat. Dessutom blir det +3 på alla efterföljande slag på skräcktabellen under resten av dagen.
20	Offret svimmar och faller till marken av den fruktansvärda upplevelsen och förblir medvetslös i 2T8 minuter. Det finns risk för bestående men (se 23+). Dessutom blir det +3 på alla efterföljande slag på skräcktabellen under resten av dagen.

21-22	Offret står helt paralyserat i 1T4 timmar. Det finns risk för bestående men (se 23+). Dessutom blir det +3 på alla efterföljande slag på skräcktabellen under resten av dagen.
23+	Offret drabbas av en hjärtattack på grund av den fruktansvärda skräckupplevelsen. Offret måste slå ett normalt FYS-slag och om det misslyckas dör offret. Lyckas slaget svimmar offret och förblir medvetslöst under 1T8 timmar. Det finns risk för bestående men. Slå 1T20 en gång för varje grundegenskap. Om resultatet blir 19-20 minskas grundegenskapen permanent med ett poäng. Dessutom blir det +5 på alla efterföljande slag på skräcktabellen under de närmaste 2T4 dagarna.

Om en varelse har fått flera modifikationer som gäller samtidigt på denna tabell används bara den högsta. Om offret slår flera slag på tabellen samma SR används bara det hårdaste resultatet.

Fobitabellen

1. Agorafobi	Torgskräck (ej gråalver)
2. Klaustrofobi	Cellskräck (ej dvärgar eller grottalver)
3. Demofobi	Folksamlingar
4. Ailurofobi	Katter (ej kattmän)
5. Entemofobi	Insekter
6. Ofiofobi	Ormar (ej serpenter)
7. Skotofobi	Mörker (ej svartfolk eller grottalver)
8. Dendrofobi	Träd (ej skogslevande älvfolk)
9. Talassofobi	Hav (ej havslevande älvfolk)
10. Xenofobi	Främlingar
11. Hippofobi	Hästar (ej kentaurer)
12. Troglofobi	Underjorden (ej dvärgar ellergrottalver)
13. Hagiofobi	Heliga platser
14. Kynofobi	Hunddjur (ej vargmän)
15. Ornithofobi	Fåglar (ej svanmöer eller örnmän)
16. Iktyofobi	Fiskar
17 Pyrofobi	Eld (ej irrbloss)
18. Botanofobi	Växter (ej älvfolk)
19. Anekrofobi	Odöda
20. Monofobi	Ensamhet (ej eremitiska älvfolk)

Magins vägar

När den blivande magikern skaffar sig kunskap i någon av magins olika vägar skaffar han sig, förutom rena kunskaper, outplånliga psykiska spår i både sin kropp och sin själ. Det är denna psykiska del som ställer upp begränsningar när han försöker lära sig besvärjelser från andra skolor. Det är inte besvärjelserna i sig, utan den aspekt av universum som besvärjelserna tillhör, som är hindret. De lärde räknar med fyra aspekter: ordning, kaos, liv och medvetande. Ordning och kaos är varandras motsatser, medan liv och medvetande kompletterar varandra. Ordning och medvetande har en viss koppling till varandra, liksom kaos och liv. Det existerar svåröverstigliga hinder mellan liv och ordning, och kaos och medvetande.

Vad är då en magiskola? Jo, helt enkelt den disciplin som krävs för att magikern ska kunna prägla det rätta psykiska mönstret över sitt medvetande. Ju bättre han har bemästrat detta desto lättare har han att behärska besvärjelserna inom magiskolan. Alla de egentliga magiskolorna, elva stycken, hör ihop med någon av dessa fyra aspekter.



Kaos

Kaoskrafterna representeras av två magiskolor; spiritismen och demonologin. Spiritismen "upptäcktes" först av de båda. Skolan utvecklades parallellt med schamanismen och de tidiga religionerna. Båda skolorna ägnar sig åt kommunikation med och kontroll av varelser eller medvetanden ur det kaotiska tillstånd som råder mellan och bortom det ordnade och lagbundna multiversum. Demonplanen och astral/andeplanen skiljer sig från varandra på så sätt att demonplanen ligger utanför multiversum medan astralplanen är det som skiljer de olika världarna inom multiversum från varandra.

Ordning

Multiversum är uppbyggt av de fyra grundelementen; eld, vatten, luft och jord. Vart och ett av elementen strävar efter att utbreda sig självt på bekostnad av alla de andra för att på så sätt uppnå total balans och jämvikt. *Quintessensen,* som alla alkemister ständigt söker efter, är den sammanhållande kraft som motverkar detta och får elementen att blandas så att multiversum kunde skapas och upprätthållas. De tre magiskolor som följer ordningens väg är elementarmagin, harmonismen och röstmagin. Skolorna har olika metoder och mål. Elementarmagin söker sig direkt till de olika elementarkällorna och drar energi från dem. Harmonismen söker uppnå samklang med quintessensen, den så kallade sfärernas harmoni, och verkar genom att åstadkomma ordning. Röstmagin är harmonismen motsats i att den uppnår sina mål genom medvetna brott mot denna ordning. Röstmagin skulle med rätta även kunna kallas för *disharmonism* om det inte vore för det faktum att röstmagin nästan uteslutande utförs med hjälp av just rösten.

Liv

Livskraften eller livslågan, tänkare har under lång tid försökt komma fram till vilket livets innersta väsen är, men eftersom de inte är gudomligheter har de inte kunnat finna svaret på frågan. Och gudarna håller tyst. Att livet har två sidor är dock känt, och animister och nekromantiker försöker utforska dess mysterier på var sin kant. Animisten har tagit fasta på ordningen i universum och nekromantikern på kaos. Det är denna motsättning som gör ett möte mellan dem fullständigt omöjligt. Samtidigt rymmer livets aspekt även häxkonsterna, en magiväg som går vid sidan om och drar sin kraft ur både ordning och kaos.

Medvetande

Medvetandets väg, eller själens väg om man så vill, innefattar de tre magiskolor som har utvecklats ur drakmagin: mentalismen, illusionismen och symbolismen. Människor och alver är inte drakar och har inte dessas medfödda kapacitet. Själens väg handlar om en medveten kontroll av psyket, och därmed även kroppen, något som ses som underordnat medvetandet.

Vid sidan om

Det finns ytterligare två skolor: alkemin och stavmagin. Alkemin är egentligen inte en magiväg på så sätt att magikern präglar sin själ och sin kropp med psykiska mönster, utan en metod, ett sätt att framställa magi genom att utnyttja tingens inneboende magiska egenskaper genom att blanda och behandla dessa på rätt sätt. Detta betyder att vilken magiker som helst kan lära sig alkemi utan att några hinder läggs i vägen. Stavmagin utgår från ett medium, staven, där magikern har bundit en stor del av sin kraft. Genom detta medium kan han sedan dra kraft ur alla de fyra aspekterna. Det mesta av den övriga magin är öppen för stavmagikern genom detta medium.

Hur detta yttrar sig praktiskt

En magiker kan lära sig andra magiskolor än sin huvudsakliga, men med vissa begränsningar. Inom varje aspektgrupp kan man normalt skaffa sig FV och besvärjelser till normal kostnad. Att höja sitt FV i en skola i någon annan grupp kostar vanligen dubbelt så många erfarenhetspoäng. Den dubbla kostnaden gäller inte besvärjelserna inom skolan, utan enbart skolans FV — det svåra ligger ju i att anpassa sig till ett annorlunda psykiskt avtryck.

Man kan redan från början skaffa sig FV i flera skolor, men en av dessa måste utses som magikerns huvudskola och alla andra blir sekundära skolor. Alla kostnader för FV utgår från detta val. Huvudskolan är den som magikern har högst FV i. Om FV i en sekundär skola stiger över huvudskolan blir den den nya huvudskolan. Alla ökningar av FV i den före detta huvudskolan beräknas därefter med utgångspunkt från den skola som efter bytet räknas som huvudskola.

Schema över möjliga och omöjliga övergångar:

- Ordning till kaos: omöjlig väg.
- Ordning till medvetande: dubbel kostnad.
- Ordning till liv: dubbel kostnad.

- Kaos till ordning: omöjlig väg.
- Kaos till liv: dubbel kostnad.
- Kaos till medvetande: dubbel kostnad.
- Medvetande till kaos: dubbel kostnad.
- Medvetande till ordning: dubbel kostnad.
- Medvetande till liv: normal kostnad.
- Liv till kaos: speciell begränsning.
- Liv till ordning: speciell begränsning.
- Liv till medvetande: normal kostnad.

Inom liv finns följande begränsningar: en nekromantiker kan gå till kaos för normal kostnad och till ordning för dubbel (men med risk för att han känner sig tvingad att överge nekromantin, slå ett PSY-slag för var femte FV han skaffar sig i en ordningsbunden skola, om slaget misslyckas avsvär han sig helt från nekromantin och vägrar utnyttja sin kunskap i ämnet); animisten kan gå till ordning för normal kostnad och till kaos för dubbel (men med stora påfrestningar på psyket, slå ett slag för PSY för var femte FV i någon av kaosskolorna, misslyckas slaget får animisten grava psykiska problem, så grava att det blir dags att slå fram en ny rollperson). Häxan och stavmagikern är begränsade på så sätt att de måste ha dubbelt så högt FV i sin primära skola som i någon annan.

Det går inte att samtidigt ha FV i magiskolor ur mer än två aspekter. Maximalt antal som går att skaffa sig FV i är alltså sex stycken om magikern lär sig alla tre i vardera ordning och medvetande. Inget vanligt psyke är tillräckligt avancerat för att kunna hålla så mycket psykisk information i kroppen samtidigt utan att bli knäpp.

Transfer och multiversum

De vise har genom seklerna debatterat och diskuterat hur universum är uppbyggt. Den förhärskande åsikten är att det finns en oändlig mängd parallella världar. Dessa har sina egna naturlagar och utvecklingsvägar. Tillsammans bildar de multiversum. Multiversums ursprung är oklart, men de flesta tror att det sprang fram ur de åtta kända elementarkällorna, där elementens essens finns. Det är ur dessa källor som multiversums energier flödar. I varje universum blandas de åtta kända elementen i olika proportioner, beroende på avståndet till elementarkällorna. De flesta av dessa världar ligger ungefär lika långt från alla källorna, och liknar därför varandra när det gäller naturlagar och uppbyggnad.

Men när man flyttar sig från centralområdet blir de världar man kommer till alltmer avvikande. Nära luftens och mörkrets källor, och långt från ljusets och jordens, finns ett universum fyllt av luft, och i det svävar en mängd småvärldar, som en slags asteroider. Varelserna som lever där måste skapa sig sitt eget ljus genom magi, och de tar sig mellan asteroiderna genom att flyga på olika sätt.

En annan värld, som ligger nära eldens och jordens källor, och långt från vattnets, mörkrets och köldens källor, består av en enda gigantisk, torr och vulkanisk plats, som i stort sett bara är en öken.

Man kan närma sig elementarkällorna, men man kan inte nå ända fram till dem. I en elementarkälla kan endast ett element existera, och eftersom allt liv är uppbyggt av en blandning av alla element innebär det att en levande varelse förintas om den kommer för nära en elementarkälla.

De olika världarna i multiversum är avskilda från varandra, men binds samman av det andliga planet som genomtränger dem alla. Det andliga planet är osynligt, och har inte volym som de egentliga världarna. På det andliga planet tycks alla avstånd vara försumbara. Men det är svårt att veta. Många magiker har färdats genom det andliga planet, men eftersom sådana färder genomförs utan att man upplever något av det andliga planet, vet ingen hur det egentligen är uppbyggt. Genom att färdas genom detta plan är det möjligt att ta sig från en värld till en annan.

På detta sätt är det möjligt för rollpersoner att vara med i flera spelledares världar. Men tänk på att naturlagarna skiljer sig mellan dessa. Den magi eller färdighet som fungerar i en spelledares värld behöver inte alls fungera i en annans. Varje spelledare bestämmer själv hur hans universum fungerar. Tidsflödet kan också skilja sig åt mellan olika världar. Tiden kan löpa hälften så fort i ett universum jämfört med ett annat. Den tid som rollpersonerna uppfattar subjektivt löper dock alltid lika fort.

Det finns även teorier om att det finns fler dimensioner eller existensplan, och att dessa utgör en mycket främmande verklighet utanför själva multiversums ramar. Dit hör bland annat Dödsriket, dit de avlidnas själar beger sig, och Kaos, varifrån demonerna kommer. Det är fruktansvärt svårt att ta sig ut ur multiversum till dessa plan, och det är än svårare att ta sig tillbaka. Riktigt mäktiga och kunniga (och mycket modiga) demonologer har emellanåt begett sig till demonplanen för att på ort och ställe kunna förgöra vissa demoner. Inte mycket är

känt om dessa "resor", annat än att de är oerhört riskabla. I några sällsynta fall har någon levande nedstigit i Dödsriket och återvänt; Orfeus är mest känd bland dessa.

Det krävs mycket stark magi för att kunna klara förflyttningen från ett universum till ett annat inom multiversum. Alla magiskolor lär ut en ritual som ger förmågan att göra det, dessutom lär demonologin ut en ritual som är särskilt anpassad för demonjakt.

Minimagi

Det första den blivande magikern får lära sig är några enkla manipulationer som inte frestar allför mycket på novisens själskraft. De riktiga besvärjelserna kostar ju PSY-poäng, en del av trollkarlens egen själ; en olärd magiker kan då lätt förinta sig själv av misstag om han tillåts börja med alltför mäktiga formler. Magikerakademierna räknar förvisso med ett visst svinn under utbildningen, men de minimagiska formlerna hjälper till att minska detta. Under sin fortsatta utbildning lär sig noviserna fler liknande småbesvärjelser, och med tiden blir dessa så intimt sammanflätade med personens psyke att han inte längre behöver yttra dem, knappt tänka på dem. Hos riktigt mäktiga magiker (betydligt mäktigare än de flesta rollpersoner någonsin kan hoppas på att bli) är dessa nästan helt omedvetna.

Ett exempel: när han blir arg kommer en Öppna att aktiveras och, vips, ett fönster öppnas och släpper in en kall vind. Om luften ute inte är kall kyls draget genast ned av en Kyla.

Magiker är kända för att vara yrkesstolta, något fåfänga effektsökare och exhibitionister; de älskar att demonstrera sin makt. De minimagiska besvärjelserna finns med i spelet för att hjälpa till att skapa en aura av makt och mystik runt en trollkarl. De är sålunda avsedda att användas ofta, nästan som en reflex. Genom att lägga en eller ett par minimagibesvärjelser i samband med andra, större besvärjelser kan man uppnå en lagom mystisk effekt.

Ett annat exempel: när en animist lägger en HELA märks inget annat än att såren sluter sig, vilket förvisso är effektfullt, men om han samtidigt använder sig av Ljusspel blir resultatet något som får även den mest tvivlande att tappa hakan.

Många av dessa småbesvärjelser kan man lära sig i de flesta skolorna, men varje skola har också några speciella som hör samman med skolans inriktning. Några saker har de flesta gemensamt: de räknas som kvicka och de förbrukar inte några PSY-poäng att tala om. Om en spelare skulle få för sig att använda mycket minimagi, kan spelledaren dra av en poäng för var tredje besvärjelse eller så, ett tag. Vidare kan de som normalt påverkar bara en person fås att påverka fler samtidigt, men då ökar PSY-poängförbrukningen drastiskt.

Minimagin kräver olika ansträngning för att kunna genomföras beroende på hur skicklig magikern är. Det representeras på följande sätt:

Den som har FV 15+ i skolan till vilka minimagin tillhör behöver inte göra några yttre åthävor för att få minimagin att fungera.

Den som har 25+ i skolan kan åstadkomma dem närmast omedvetet. Detta betyder att han inte behöver ägna dem någon uppmärksamhet.

Den allmänna minimagin tillhör den skola i vilken magikern har högst FV.

Magiska föremål

Att tillverka magiska föremål är en komplicerad process som kräver en mycket skicklig magiker. Alla magiker, oavsett skola, kan tillverka magiska föremål. För detta krävs vissa mycket avancerade och omfattande besvärjelser och ritualer. Dessa lärs ut av alla de olika magiskolorna. I följande avsnitt innefattar ordet besvärjelse även symbolistens symboler.

Det föremål som ska bli magiskt får inte innehålla järn i någon form. Magiska vapen och rustningar är normalt av brons, silver eller mithril.

Den eller de magiker som ska tillverka föremålet måste dra sig tillbaka i total ostördhet för att kunna utföra de olika komplicerade ceremonier som krävs. En enda magiker behöver inte behärska alla delar av processen. Det räcker om de närvarande trollkarlarnas samlade kunskaper täcker behoven. Allting måste utföras noggrant och i rätt ordning. Först ska SIGILLen placeras och bestämmas. Sedan ska de erhålla de besvärjelser de ska innehålla.

Därefter vidtar den omfattande ritualen PERMANENS, som påverkar SIGILL. Slutligen utförs eventuella NEXUS eller LADDNING. Vid varje steg i processen måste den magiker som utför steget göra ett färdighetsslag. Misslyckas det är hela det magiska innehållet i föremålet förstört, och man måste börja om från början. Fumlar man med någon besvärjelse måste alla de närvarande magikerna slå ett slag på snedtändningstabellen. Dessutom förstörs det föremål man håller på att arbeta med.

Så här gick det till när elementarmagikern Robustus Quf lade besvärjelserna i ätten Tirisholms berömda stridshammare "Humlekotten" åt ättens huvudman, riddar Paladin. Hammaren har ett bronshandtag och ett huvud av mithril, och smiddes av mästersmeden Wulf. Det bestämdes att vapnet skulle förses med en BLÄNDNING E2, något som inte bara gjorde det till ett mäktigt vapen i strid, utan även demonstrerade ätten Tirisholms strålande ära. Robustus började med att lägga ett SIGILL E2, med följande villkor för utlösning av besvärjelsen: hammaren höjs i luften och bäraren ropar högt "för Tirisholm!". Därefter lades en BLÄNDNING E2 på vapnet.

Om man skulle stanna i det här läget, som är det minsta som krävs (SIGILL och BESVÄRJELSE) har vapnet följande egenskaper: när innehavaren av vapnet höjer det och ropar "för Tirisholm" utlöses en BLÄNDNING E2 (som bländar alla utom bäraren i 1T4+1 SR). Två PSY-poäng dras från innehavaren vid tillfället, ett vardera för besvärjelsens två effektgrader, sedan är både BLÄNDNINGen och SIGILLet förbrukade.

Riddar Paladin var dock inte intresserad av ett engångsverktyg, så Robustus fortsatte med att lägga PERMANENS E4 på Humlekotten. Nu kan riddar Paladin använda besvärjelsen flera gånger varje dag (hans antal PSY-poäng delat med två) så länge han har poäng kvar.



För att slippa använda sin egen PSY skulle man kunna lägga en LADDNING i vapnet. För att visa sin djupa tacksamhet och lojalitet mot ätten Tirisholm beslöt Robustus att offra permanenta PSY-poäng för att istället lägga ett NEXUS på Humlekotten. Hammaren innehåller två besvärjelser: SIGILL och BLÄNDNING (PERMANENS räknas inte), vilket kräver två permanent offrade poäng för åstadkomma ett NEXUS E2. Å andra sidan kan nu Humlekottens besvärjelse användas hur många gånger som helst i rask följd — eller åtminstone tills herr riddar Paladin blir alltför hes av att skrika ut sitt stridsrop.

För att tydliggöra funktionen hos LADDNING, NEXUS och PERMANENS något ytterligare kan vi titta på Robustus trollstav "Tändstickan". Tändstickan är en decimeterlång stav av silverlind med en onyx infattad i ena änden. Staven är försedd med ELD E10 och ELDVÄG E5, vilket förutsätter att det finns två SIGILL om vardera tio och fem effektgrader. Nu kan staven användas en gång var för dessa två besvärjelser, och de drar sina PSY-poäng från den som använder staven. En LADDNING E3 gör att besvärjelserna drar sina poäng från denna istället. Två stycken PERMANENS (E10 och E5) gör att besvärjelserna kan utnyttjas flera gånger (men de drar sina PSY-poäng från användaren, som bör vara försiktig så att han inte förintar sig själv efter det att LADDNINGarna är förbrukade). Ett NEXUS E4 kan försörja båda besvärjelserna och SIGILLen, så att ett obegränsat antal ELD E10 och ELDVÄG E5 kan läggas utan vidare förbrukning av PSY-poäng för användaren. Notera att "användare" inte nödvändigtvis är magikern som lagt besvärjelserna.

Magiska specialeffekter i Ereb Altor

I Ereb Altor förekommer två magiska fenomen som kraftigt kan förstärka eller begränsa en magikers makt; maginoder och magistormar. SL bestämmer själv när, var och hur de förekommer, och han kan därigenom styra spelet dit han vill. Det rekommenderas att du visar *mycket stor försiktighet* i användandet av noder och stormar, eftersom de annars på ett otrevligt sätt kan ruinera en rollpersons förhoppningar.

Observera att det är *helt frivilligt* att använda dessa regler.

Maginoder

De magiska kraftflöden som finns i Ereb Altors universum kan inte utnyttjas i sin rena form av de humanoida varelser som befolkar Ereb. Först när kraftflödena stöter på ett visst slag av materia, vanligen benämnt *defluxer*, kan kraften kanaliseras och bli brukbar för en magiker. Man kan därvid jämföra de magiska kraftflödena med en ljusstråle; den syns först när den lyser upp något. På samma sätt 'lyser' de magiska flödena bara när de träffar de ogenomträngliga defluxerna, och de kan då 'speglas' av magikerna och 'reflekteras' i den riktning magikern önskar. Genom besvärjelserna kan magikern använda olika 'reflektorer' så att 'ljuset' får olika 'brytning'.

Naturligtvis kan man inte bevisa defluxernas existens annat än genom försök. Man kan jämföra defluxer med elektronerna och protonerna i en atom; de kan aldrig ses med blotta ögat, men genom deras elektriska laddningars inverkan på omvärlden kan man påvisa deras existens.

Man antar att defluxer finns överallt, eftersom besvärjelser går att använda var som helst. Man har dock märkt att det på vissa ställen är lättare att lägga magiska besvärjelser av en viss sort, och att det på andra ställen är svårare. Det tar också olika lång tid att återvinna sina magiska krafter beroende på var man befinner sig. Man antar att detta beror på att koncentrationen av defluxer är olika hög på olika ställen.

Erebs lärde kallar de platser där koncentrationen av defluxer är så mycket högre än genomsnittet att den inverkar på besvärjelser för *maginoder*, och man menar att deras förekomst beror på tre faktorer:

- Jordskalets tjocklek
- Jordskalets sammansättning
- Klimatet

Det är t. ex. allmänt känt att det är lättast att använda animistbesvärjelser om man befinner sig på samma nivå som havsytan, samtidigt som motsatsen gäller för nekromantiska besvärjelser. Detta kallas för *det topomagiska fenomenet*. 'Animism-defluxer' finns huvudsakligen nära havsytan, medan 'nekromanti-defluxer' mestadels finns på höga höjder och stora djup.

Köldbaserade elementarbesvärjelser är svårare att använda i varma klimat, och det är svårare att lyckas med värmebaserade besvärjelser om man befinner sig i kalla klimat. Detta brukar benämnas *det*

klimatomagiska förhållandet. Utan tvekan beror detta förhållande på köld- och eldgudarnas ständiga kamp om herraväldet över Altor.

Likaså fungerar mentalistiska besvärjelser i regel bättre i bergiga trakter än till havs och i områden där myllan är tjock. Man anser att mentalismens defluxer finns i jordskalets mineraler, och att den därför är lättast att använda där man har mycket sten under fötterna. Detta brukar benämnas *det geomagiska sammanträffandet.*

Utseende

En maginod syns normalt inte, och kan bara upptäckas av verkligt skickliga magiker eller 'av misstag'. De är så gott som alltid cirkelrunda, och deras diameter varierar från bara några centimeter upp till ungefär tio meter. Vanligtvis har de dock en diameter på ungefär tre meter. De riktigt stora noderna, de så kallade *meganoderna,* har återfunnits på ett tiotal platser runt om i Ereb, och man vet inte riktigt om de är enstaka, stora noder eller om det är flera stycken som ligger så tätt tillsammans att de samverkar.

De flesta magiker brukar på något sätt markera platsen för en maginod om de finner en; med en runa på en sten, med några kvistar som läggs i ett speciellt mönster, eller genom att rista in dess position i en trädstam.

Man har i vissa fall kunnat påvisa ett visst samband mellan förekomsten av maginoder och ovanliga naturfenomen. Ett träd som växer i närheten av en mycket stark animism-nod kan t. ex. formas till att likna någonting helt annat än ett träd; personer som begravs i närheten av nekromanti-noder kan bli gengångare vare sig de vill det eller inte; blixtar slår oftare ned i närheten av starka elementarmagiska noder.

Maginoders verkan

Maginoder har tre allmänt kända effekter:

- Chansen att lyckas med en besvärjelse ökar
- Besvärjelsen drar mindre kraft från magikern
- Man återvinner sina magiska krafter fortare än normalt

För att dessa effekter skall verka krävs att man befinner sig inom maginodens omkrets, samt naturligtvis att noden är av rätt slag. Befinner man sig i en nod av fel slag, minskar chansen, PSY-åtgången ökar, och det tar längre tid att återvinna PSY-poäng. Alla dessa negativa effekter verkar i motsvarande grad som de positiva.

En maginods styrka beror på två faktorer; koncentrationen av defluxer och nodens storlek.

Speldata

När det gäller maginoder finns det ett par begrepp man måste hålla reda på:

- Nodens storlek (NSTO). NSTO bestäms genom att man slår 2T10 och multiplicerar resultaten. Produkten blir sålunda ett tal mellan 1 och 100 och avgör nodens diameter i decimeter. Om man t. ex. slår 4 och 9 är noden 4 x 9 dm = 3,6 meter i diameter.
- Nodstyrka (NSTY). Detta är koncentrationen av defluxer i en maginod. Ju högre NSTY, desto större verkan har den. NSTY bestäms med 2T10 minus NSTO i meter (avrunda nedåt). Om noden är 3,6 meter, och man slår 16 i NSTY, blir den slutliga NSTY 16 – 3,6 ≈ 12.

För att upptäcka en maginod måste man komma inom NSTY meter från den. Om magikerns PSY i nodens magiskola är högre än NSTY kan han upptäcka den genom att lyckas med ett färdighetsslag i den rätta magiskolan (slås dolt av SL).

Exempel: En elementarmagiker som har 16 i PSY och FV 10 i Elementarmagi kommer inom åtta meters avstånd av en elementarmagisk nod med NSTY 8. Eftersom magikerns PSY är högre än nodens STY, slår SL ett dolt färdighetsslag i Elementarmagi. Om slaget lyckas upptäcker magikern noden; om slaget misslyckas upptäcker han den inte. SL slår nya slag var tionde minut som magikern befinner sig inom åtta meters avstånd från noden.

Magistormar

Alla magikers stora fasa är de s. k. *magistormarna* som sveper över Ereb med jämna mellanrum. Ingen vet vad dessa fenomen beror på, men en vanlig förklaring är att det är en slags 'urladdning' av magisk energi som sker på detta sätt. En annan förklaring är att gudarna med hjälp av stormarna upprätthåller balansen mellan använda och oanvända magiska krafter.

En magistorm kan bara upptäckas med hjälp av en VÄDERFÖRUTSÄGELSE. Den går inte att upptäcka med blotta ögat, och man märker ingenting speciellt när den drar förbi, förutom att det är omöjligt att använda besvärjelser under den tiden man befinner sig i stormen.

I nio fall av tio medföljer våldsamma åskoväder magistormarna. De flesta magiker flyr därför undan åska, eftersom de alltid kan misstänka att det är en magistorm.

Exempel på vanliga familiarisdjur

	Falk	Katt	Kråka	Markatta	Råtta	Uggla	Orm
STY	1T3+1	1T4+1	1T3+1	1T4+1	IT3	1T4+1	2T4
STO	1	1	1	1	1	1T2	1T3
FYS	1T3	1T4+1	1T3	1T3+1	1T3+1	1T3	2T6
SMI	1T6+20	1T6+18	1T6+6	1T6+15	1T6+10	1T6+20	2T6+10
Förfl	L1/F70	L14	L1/F40	L12	L8	L1/F40	L8
Vapen	2 Klor	1 Bett	1 Näbb	1 Bett	1 Bett	2 Klor	1 Bett
Skada	1T2	1	1	1	1T2	1T2	1T4*

** Kan innehålla gift med styrka 1-20.*

Färdigheter

***Falk*:** Flyga 19, Finna dolda ting 13. Utmärkt avståndsseende.

***Katt*:** Smyga 15, Gömma sig 12, Hoppa 12, Klättra 12, Lyssna 12, Finna dolda ting 8, Simma 10, Spåra 7. Utmärkt syn även i svagt ljus.

***Kråka*:** Flyga 14, Gömma sig 10, Finna dolda ting 11.

***Markatta*:** Smyga 13, Gömma sig 12, Hoppa 15, Klättra 17, Lyssna 10, Finna dolda ting 8. Kan manipulera saker med "händerna".

***Råtta*:** Smyga 10, Gömma sig 15, Klättra 8, Lyssna 10, Finna dolda ting 8.

***Uggla*:** Flyga 17, Finna dolda ting 13. Utmärkt syn även i svagt ljus.

***Orm*:** Spåra 10, Gömma sig 14 (om ormen är kamouflagefärgad).

I Monsterböckerna och i andra av Äventyrsspels moduler finns fler varelser som kan passa utmärkt som familiarisdjur.

Spiritus familiaris

Alla magiker har den särskilda förmågan att kunna ta en ande i sin tjänst som familiaris. Denna ande måste ta sin boning i en ointelligent varelses kropp och besjäla den.

Magikern måste utföra en särskild magisk ceremoni för att locka anden till sig. I ett kärl av rent silver måste han bränna tre galgörtsblad och tre svartblisterrötter (se avsnittet om droger i Expert för detaljer, om du inte har tillgång till Expert kan du utgå från att spelaren får tag på örterna hos den lokale örthandlaren). När anden kommer efter 1T4+1 minuter måste magikern ha ett djur redo som den kan ta sin boning i. För att besegla avtalet med anden måste magikern permanent offra en poäng PSY till den. Anden har INT 1T6+8 och PSY 1T6+8. I övrigt får familiarisen djurets grundegenskaper och färdigheter.

En familiaris tjänar lojalt sin mästare tills denne dör eller tills familiarisens kropp dör. Sedan återvänder anden till sitt hemplan. Normalt kan en magiker endast ha en familiaris i sin tjänst vid en given tidpunkt. Den kan fungera som magikerns kamrat, spion och budbärare. En familiaris kommunicerar med sin mästare med en form av begränsad telepati. När de två har ögonkontakt med varandra kan de konversera med varandra i tanken. Telepatin har en maximal räckvidd på tio meter. Den kan också tala sin mästares modersmål med FV B3. Men då djurets strupe inte är skapad för tal är dess ord grötiga och svårförståeliga. En person som hör en familiaris tala och som har FV B3 eller bättre i det språk den använder förstår vad den säger om han lyckas med ett normalt INT-kast. En person med FV B2 eller lägre i språket har ingen möjlighet att förstå.

En familiaris natur liknar dess mästares. En ondskefull varelse betjänas av en ondskefull familiaris, en godhjärtad varelse av en trevlig. En familiaris fungerar som vilken annan intelligent varelse som helst. Genom träning och erfarenhet kan den lära sig färdigheter som passar ihop med dess

kropp. Anden har inga egna färdigheter med sig när den tar sin boning i djurets kropp. Den kan aldrig lära sig någon magi.

Chansen att en familiaris träffar med ett naturligt vapen är (STY+SMI+INT)% när den är ny. Träffchansen kan sedan förbättras genom erfarenhet (och, i sällsynta fall, träning).

Skapa bjära

Vanliga häxor kan välja att istället för ett vanligt familiarisdjur skaffa sig en bjära. Med hjälp av en häxkonstbesvärjelse kallad SKAPA BJÄRA konstruerar hon sin tjänare.

SKAPA BJÄRA fungerar inte på samma sätt som andra ritualer. Häxan formar en kropp med hjälp av olika garner, örter och hemliga saker som grodgalla och fladdermusöron. I en ytterst hemlig ritual, som måste genomföras under en natt då månen är full, offrar häxan två permanta PSY till sina gudar. Eftersom bjäran inte börjar som ett djur har det heller inte någon begränsning i livslängden. När häxan dör faller helt enkelt bjäran samman.

Ritualen har inget skolvärde och behöver inte läras in. Den lyckas alltid eftersom gudarna har ett finger med i spelet.

Bjäran brukar ha 1-2 STO, beroende på konstruktion. Den används för att överföra besvärjelser (fungerar som ett alltid aktivt SIGILL E1) och för stölder, men även för snabb kommunikation häxor emellan.

STY	1T2+1
STO	1-2
FYS	2T6+10
SMI	1T6+18
INT	5
PSY	1T8+6

Förflyttning: L20

Naturligt skydd: pga dess storlek minskas alla attacker mot den med 6

Naturligt vapen: 1 Bett, GC 10, Skada 1

Magiska varelser

Elementarmagikerna har upptäckt att det finns mer än elementarer att tillkalla från elementarplanen. Det existerar några typer av intelligenta varelser som man kan frammana med hjälp av vissa variationer på FRAMMANA/SKICKA BORT-besvärjelsen. Sålunda införs följande nya besvärjelser:

FRAMMANA/SKICKA BORT SKUGGBEST
FRAMMANA/SKICKA BORT ELDHÄST
FRAMMANA/SKICKA BORT FROSTVARG
FRAMMANA/SKICKA BORT DJINN
FRAMMANA/SKICKA BORT LJUSFÅGEL
FRAMMANA/SKICKA BORT JORDBAGGE
FRAMMANA/SKICKA BORT VATTENVÅG

För dessa besvärjelser gäller samma skolvärde och skola som för FRAMMANA/SKICKA BORT ELEMENTAR. Däremot är besvärjelsens varaktighet S/4 dygn.

Man slår inte tärning för att fastställa den magiska varelsens grundegenskaper, utan de är beroende av vilken effektgrad varelsen har. De värden som anges här gäller för varelser av första effektgraden. För varje extra effektgrad ökar STY och STO med två poäng, medan de övriga grundegenskaperna förblir oförändrade.

De magiska varelserna har ingen FYS och de påverkas inte av gifter, sömn, rädsla och sjukdomar. Deras KP är (STY+STO)/2. När en magisk varelse är nere i noll KP är dess kropp i världen förstörd och varelsen tvingas fly tillbaka till sin elementkälla.

De magiska varelserna räknas som intelligenta och de är ungefär lika kloka som en normal människa. Deras drivkraft är att försöka öka sitt elements utbredning och makt så mycket som möjligt i den värld där de befinner sig. Sålunda samarbetar en magisk varelse endast med den frammanande magikern under förutsättning att de två har överensstämmande intressen.

Skuggbest

En skuggbest är en typ av mörkerelementarer som uppenbarar sig som en ca fem meter lång och tre meter hög, diffus skepnad, bestående av förtätad skugga. Den liknar vagt en sabeltandad tiger. När en skuggbest befinner sig i mörker kan den inte ses med hjälp av Finna dolda ting. Däremot kan man ana dess närvaro med hjälp av Upptäcka fara.

Hemvist: varierar
Vanlighet: mycket sällsynt
Antal: 1
Grundegenskaper

STY	30	SB	2T6
STO	35	KP	33
FYS	0		
SMI	25		
INT	10		
PSY	12		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	11	1T10
2 Klor	11	1T6

Naturligt skydd: 0
Förflyttning: L20
Färdigheter: Smyga 19

Eldhäst

Eldhästen härstammar från elden. Den liknar en eldröd, ädel springare vars päls består av flammande lågor. Detta medför vissa problem; en eldhäst kan mycket lätt skada levande varelser eller antända brännbara saker den råkar komma åt. Det är möjligt att rida en eldhäst, under förutsättning att ryttaren har skyddat sig med lämpliga besvärjelser.



Hemvist: varierar
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1
Grundegenskaper

STY	40	SB	2T6
STO	35	KP	37
FYS	0		
SMI	25		
INT	10		
PSY	12		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	9	1T4 (ingen SB)
2 Hovar	11	1T6

Naturligt skydd: 0
Förflyttning: L36
Färdigheter: Upptäcka fara 15

Frostvarg

Frostvargen härstammar från kölden. Den visar sig som en jättelik, helt vit varg. Till och med dess ögon är helt vita. Frostvargens spårstämplar täcks av rimfrost. Frostvargen kan blåsa ut en ström av superkall luft genom näsborrarna. Luftströmmen bildar en stråle som är ca tio cm i diameter och som har en räckvidd på fem meter. Den varelse som träffas får skada. Inga rustningar erbjuder något skydd. Däremot kan SL låta skadan minskas av tjocka kläder (mellan ett och fyra poäng).

Hemvist: varierar
Vanlighet: mycket sällsynt
Antal: 1
Grundegenskaper

STY	40	SB	2T6
STO	25	KP	33
FYS	0		
SMI	30		
INT	10		
PSY	12		

Naturliga vapen	GC	Skada
1 Bett	14	1T8
1 Luftblås	19	2T6 (ingen SB)

Naturligt skydd: 0
Förflyttning: L28
Färdigheter: Upptäcka fara 15, Spåra 12

Djinn

Djinnen hör till luftens element och visar sig som en liten, rökfylld tornado. Den kan också anta en vagt människoliknande form. Djinnen kan inte förorsaka någon skada i sig. Däremot kan den blåsa omkull

någon. För att lyckas med detta måste djinnen svepa sig runt sitt offer och försöka övervinna dess STO med sin STY. Lyckas försöket kastas offret iväg 2T10–STO rutor (räkna negativa värden som noll) och faller omkull.

Djinner kan inte skadas av vanliga vapen. Däremot kan de skadas av magi eller magiska vapen.

Hemvist: varierar
Vanlighet: mycket sällsynt
Antal: 1
Grundegenskaper

STY	30	SB	1T6
STO	20	KP	25
FYS	0		
SMI	40		
INT	10		
PSY	12		

Naturligt skydd: 0
Förflyttning: F60
Färdigheter: Finna dolda ting 19, Smyga 13

Ljusfågel

Ljusfågeln tillhör ljusets element och den uppenbarar sig i form av en enorm örnliknande fågel som strålar av ett starkt vitt ljus. Ljuset gör att man inte kan urskilja mycket mer än fågelns konturer och se dess rödglödande ögon. Ljusfågeln förflyttar sig med vingarna som en vanlig fågel men kan också på grund av storleken på vingarna glidflyga mycket långt och även hålla sig helt stilla i luften om vindarna är tillräckligt starka. Ljusfågeln lyser normalt upp en yta av sin STOx5 meter men har även en förmåga som motsvarar besvärjelsen BLÄNDNING. De som ser ljusfågeln när den gör en sådan attack måste klara ett svårt PSY-slag eller bli blinda i 1T10 SR plus att de efter den tiden har –10 i CL på alla färdigheter där man använder synen och har halv förflyttningsförmåga under ljusfågelns STO antal SR. En blind varelse behandlas som om den befann sig i mörker. Ljusfågeln kan bara använda BLÄNDNINGSsattacken varannan SR och högst fem gånger per dag. En ljusfågel kan inte skadas av eld eller blixtbesvärjelser och påverkas inte av magi — eller annat — som bländar.

Hemvist: varierar
Vanlighet: mycket sällsynt
Antal: 1
Grundegenskaper

STY	30	SB	1T10
STO	20	KP	25
FYS	0		
SMI	35		
INT	10		
PSY	12		

Naturliga vapen	**CL**	**Skada**
BLÄNDNING	20	Spec
2 Klor	13	1T6
1 Bett	9	1T6 (halv SB)

Naturligt skydd: 0
Förflyttning: F60/L5
Färdigheter: Finna dolda ting 17, Upptäcka fara 15

Jordbagge

Jordbaggen härstammar från jordens element. Den ser ut ungefär som en gigantisk skalbagge, och består helt av fast jord, sand eller lera som faller av i småstycken då jordbaggen rör sig. Baggen har mycket kraftiga mandibler och klor som den använder i strid, men de är dock inte dess farligaste vapen. Den kan nämligen spruta ut en mycket kraftig stråle på 1-2 decimeter i diameter av hårt sammanpressade små jordklumpar på ett maxavstånd av tio meter. En jordbagge har fem sådana laddningar och det tar en dag för en laddning att återbildas genom att lös jord pressas samman i jordbaggens mage.

Om en motståndare skulle få en laddning i ansiktet måste han klara ett normalt SMI-kast för att inte få jord i ögonen. Skulle han misslyckas kan han inte göra annat än att försöka pillra ut jorden ur sina svidande ögon nästa SR.

En annan av jordbaggens förmågor är en sorts kameleontegenskap. Den kan, när den befinner sig i en miljö som består av jord, sand, lera eller liknande, ändra sin kropps färg och hårdhet för att smälta in i miljön. Baggen kan också blixtsnabbt, på en SR, gräva ner sig i mjuk sand och täcka över sig och ser då på avstånd bara ut som en stor sandhög. Eld och eldbesvärjelser kan bara tillfoga jordbaggen halv skada.

Hemvist: varierar
Vanlighet: mycket sällsynt
Antal: 1
Grundegenskaper

STY	40	SB	2T6
STO	30	KP	35
FYS	0		
SMI	20		
INT	10		
PSY	12		

Naturliga vapen	**CL**	**Skada**
1 Bett	12	1T8
2 Klor	12	1T6
1 Jordsprut	10	1T10

Naturligt skydd: 0
Förflyttning: L20
Färdigheter: Klättra 19, Spåra 16, Gömma sig 2 (19 i miljöer av lera, jord, sand, grus och liknande)

Vattenvåg

Vattenvågen är vattnets magiska elementarvarelse. Den visar sig i form av en mycket stor vattenpöl som förflyttar sig och rör sig som en havsvåg. Eftersom vattenvågen är magisk avdunstar dess vatten aldrig på något sätt och den kan därför röra sig på land. Vattenvågen kan naturligtvis också befinna sig i vatten och där blir den nästan osynlig. Man kan då inte se den med Finna dolda ting men man kan känna dess närvaro med Upptäcka fara. Vattenvågen anfaller genom att med stor kraft kasta sig rakt mot, eller kasta sig ovanför och sedan falla ned på, sin motståndare. En motståndare som inte är förberedd på en sådan attack måste klara ett vanligt SMI-slag eller få en kallsup som gör att han inte kan göra annat än stå och hosta och hämta andan nästa SR. Om vattenvågens attack lyckas kan den dessutom ha kastat omkull sin motståndare, detta om den med sin STY övervinner motståndarens STO. Eftersom vågen inte är särskilt fast tar den bara halv skada av vanliga vapen, men magiska vapen och magi skadar som vanligt. Vanlig eld kan inte skada vattenvågen, den släcks bara, men ELD skadar om ELDens effektgrad övervinner vattenvågens. När vattenvågen förflyttar sig gör den det med små vågrörelser förutom i nedförsbacke då den bara rinner fram. Vågen kan också göra höga hopp genom att kasta sig upp i luften med stor kraft. En vattenvågs massa hålls inte alltid helt ihop — när den strider, hoppar och liknande flyger naturligtvis droppar hit och dit. De förlusterna tar vattenvågen igen genom att ta upp det vatten som finns i luften omkring den.

Hemvist: varierar
Vanlighet: mycket sällsynt
Antal: 1
Grundegenskaper

STY	40	SB	2T6
STO	35	KP	37
FYS	0		
SMI	20		
INT	10		
PSY	12		

Naturliga vapen	**CL**	**Skada**
1 Slag	12	1T6

Naturligt skydd: 0
Förflyttning: L10/S20
Färdigheter: Upptäcka fara 15, Hoppa 19, Simma B5

Shaulkortleken

År 389 eO stapplade en svårt skadad man vid namn Shaul Namboth in på S:t Grendels kloster i en liten stad i Efaro. Han blev genast omhändertagen av klostrets munkar, men dog innan han hunnit berätta vad han hade varit med om. I hans bagage fann munkarna tjugo tunna skivor av sten. Klostrets abbott, Klausul Kovermikus, började genast undersöka skivorna som alla var präglade med olika bilder och mönster. Efter ett halvårs intensiva studier insåg han att skivorna var ett instrument som kunde förutspå framtiden. Han gjorde vaxavtryck av dem och skickade dessa till exarken i Ekeborg för att visa sin upptäckt. Medan han väntade på svar passade han på att tillverka två uppsättningar papperskopior av stenskivorna. För att säkra originalen lät han mura in dem i ett lönnfack. Han gav den ena kopian till sin gode vän, munken Alfons Benevox, och talade om för honom var originalen fanns gömda.

Svaret från Ekeborg kom efter ett par månader i form av Ljusa handen. Klausul rannsakades, och när man fann en uppsättning av kopiorna och en mängd anteckningar med hans handstil i scriptoriet fälldes han för kätteri. På vårdagjämningen brändes Klausul och fyra andra munkar som hade haft med stenplattorna att göra till döds och klostret övergavs.

Alfons Benevox lyckades emellertid undkomma Ljusa handens soldater och flydde med sin uppsättning kort till Arkhaz i Krun. Där överlämnade han korten till Shaza Sahivann, en trollkarl i Ordo Magica (en krunsk magikerorden inriktad på magiska studier). Tyvärr lyckades Ljusa handen spåra upp och mörda Alfons innan denne hann avslöja var originalen fanns gömda.

Shaza Sahivann experimenterade fram en metod att använda korten till spådomar och lät tillverka fler uppsättningar som överläts åt andra magiker och spåmän. Idag äger var och varannan spåkunnig en shaulkortlek.

Spåmannen

Förutsättningen för att kunna använda en shaulkortlek är färdigheten Spå i kort.

Spå i kort

Typ: LÄR
Grundegenskap: INT
Kostnad: 4
BC: 0

När en spåman ska spå en kund sätter han sig mittemot denne med ett bord emellan. Kunden ställer en fråga som han vill ha besvarad och spåmannen blandar korten i det att han koncentrerar sig. Sedan lägger han upp korten på bordet. Korten talar alltid sanning. Svårigheten ligger i att tolka dem rätt. Först nu ska SL slå ett dolt FV-slag och jämföra resultatet på nedanstående tabell:

Resultat	**Tolkning**
Fummel	Spåmannen kan ge detaljerad information som visar sig vara helt osann
Misslyckat	Spåmannen kan ge vag information som dock visar sig vara osann
Lyckat	Spåmannen har tolkat korten rätt men kan endast ge vag information
Särskilt	Spåmannen har tolkat korten rätt och kan ge någorlunda detaljerad information
Perfekt	Spåmannen har tolkat korten rätt och kan ge detaljerad information

Kortuppläggning

Olika spåmän har olika sätt att lägga upp korten när de spår. Det enklaste är att dra ett enda kort som det övergripande spåkortet och eventuellt använda andra kort för att förtydliga detta. Dessa läggs gärna i en ring eller i strålformation runt det första. På frågan "Kommer något intressant att hända mig inom en snar framtid, och i så fall vad?" kan SL t ex lägga upp kort nr 12 (Tiggaren) omgivet av kort nr 9 (Riddaren), 4 (Kärleken), 1 (Döden) och 17 (Luna) och tolka uppläggningen på följande vis:

"Snart kommer du att möta en ung adlig kvinna som ber dig om hjälp. Hon är i fara och om du hjälper henne sätter du livet på spel, men du kan samtidigt vinna hennes kärlek."

En så detaljrik spådom kräver dock ett perfekt slag för att vara sann.

SL kan också använda sig av en flerkortsuppläggning där kortens placeringar har olika betydelse. Det första kortet kan vara en beskrivning av kunden, det andra kundens bakgrund, det tredje kundens livsmål, det fjärde hans omedelbara framtid, och så vidare.

Rollspelstips

Du kan använda korten på två olika sätt. Antingen kan du "spela ärligt" eller preparera korten i förväg. Om du använder det första alternativet slår du ett dolt FV-slag i färdigheten Spå i kort för spåmannen. Beroende på om slaget lyckas, misslyckas, blir perfekt eller fumlas, samt på äventyret som du leder kan du ge dina spelare lämplig information. Ibland är det lätt att förutsäga rollpersonernas handlingar och då kan du lätt tolka korten så att spådomen stämmer överens med äventyret.

Tyvärr kan man aldrig vara nog säker. Vaga spådomar är att rekommendera. Du kan i nödfall stoppa in en händelse som stämmer in på spådomen. Denna metod lämpar sig bäst när den spådde ställer en vagt formulerad fråga, som t ex: "Hur ser min närmaste framtid ut?" Vid frågor som: "Var kan vi finna den försvunne adelsmannen?" rekommenderas preparerade kort. Skulle den försvunne adelsmannen i exemplet vara kidnappad av banditer och nu ligga bunden i källaren under en spelhåla, och förutsatt att spåmannens FV-slag lyckas, kan du t ex dra kort nr 2, Tärningen, och ge lämplig information åt rollpersonerna.

Kortens tolkningar

1. Döden

Döden är den makt som tillintetgör till och med den fullkomlige och den till synes odödlige. Den ger frid åt trötta själar och förenar dem med kaos där de återskapas till nytt liv. Döden sammanbinder fullkomlighet och återfödelse och sluter därmed livscykeln. I spåsammanhang knyts Döden till död, avbrott, frid, tystnad och mörker.

2. Kaos

Kaos är alltings ursprung och raka motsatsen till fullkomligheten. Däri föds allt liv, alla idéer och allt tänkande. Allting som kommer ur kaos är neutralt, men också väldigt lättpåverkbart. Kaos är alla spelares kort. Det står för chanser, oberäknelighet och förvirring. Kortet kan också ha att göra med ond magi.

3. Frestaren

Frestaren försöker distrahera människan och leda

henne på villovägar. Den väcker känslor, tar över och styr människan och gör henne svag. Frestaren kan förgöra förnuftet helt och för med sig tanklöshet, ondska, rus, våld och ond magi.

4. Kärleken

Kärleken är den första känsla som drabbar människan. Den är också den mest förödande för sinnet. Till kärleken associeras skönhet, harmoni, fred, fruktbarhet, liv, lust och glädje.

5. Hatet

Hatet är relaterat till kärleken och kan bara upphävas om kärleken själv upphävs. Krig, hämnd, seger och förlust är knutna till hatet.

6. Draken

Draken symboliserar styrka, makt och rikedom. Dess flygförmåga är även relaterad till luftens element. Girighet hör samman med detta kort.

7. Människan

Människan representerar ofullkomlighet och naivitet. Djuren omkring henne symboliserar hennes djuriska, mörka sida. Hon förknippas med okunnighet, trots och starka känslor.

8. Enhörningen

Enhörningen är den uppoffrande och osjälviska. Det är den goda kraft som alltid griper in och skipar rättvisa för sin utvalde skyddsling. Enhörningen sammankopplas med godhet, tur, lycka, uppoffrande, oskuld, löften, god magi och ljusets element.

9. Riddaren

Riddaren är den goda överheten. Han är den upplyste despoten, den starke hjälten och den rättvise domaren. Riddaren förknippas med ödmjukhet, ledarskap, popularitet, mod, hjälteskap, beskydd, styrka och jordens element.

10. Tjänaren

Tjänaren är den lojala undersåten, den pålitlige vännen och den trogna hustrun. Kortet står för lojalitet, tilltro, trohet, obrutna löften och eder, glädje och harmoni.

11. Myran

Myran är den uthållige som aldrig ger upp, hur oändligt allting kan kännas. Myran representerar flit, uthållighet, hopp, tålamod, tro och självkontroll.

12. Tiggaren

Tiggaren är den nödställde som ber om hjälp. Kortet kan betyda fattigdom, trångmål, problem, lidande, sorg, nöd, hunger, plågor och sjukdom.

13. Läraren

Läraren är den förnuftige och lärde som alltid har ett svar på alla frågor. Läraren symboliserar vishet, självförtroende, kunskap, erfarenhet, förnuft, förståelse och nyfikenhet.

14. Profeten

Profeten är den som på uppdrag av högre makter förkunnar deras ord. Profeten förknippas vanligen med förståelse, inspiration, religion och högre makter, men inte nödvändigtvis goda sådana.

15. Den mediterande

Den mediterande är den som tar avstånd från sinnevärlden för att fördjupa sig i sitt inre. Kortet innebär stabilitet, psykisk helhet, stränghet, stillhet, mildhet, tålamod, blyghet och inre frid.

16. Himlavalvet

Himlavalvet symboliserar mystik och storslagenhet. Det associeras också med hopp, framgång i kärlek, tur, magi, insikt och ljusets element.

17. Luna

Luna står för mörker, natt och dunkla sinnen. Kortet är för det mesta negativt och medför fara, misstag, brottslighet, ondska, illusioner, förnedring, köldens och mörkrets element. Det kan också representera drömmar och fantasier.

18. Solen

Solen står för tillvarons positiva faktorer. Den är framgång, lycka, förnöjsamhet, upplysning, tillfredsställelse, eldens, värmens och ljusets element.

19. Nyckeln

Nyckeln öppnar dörren till den eviga ordningens portar bakom vilka vare sig liv eller död existerar. Kortet står för uppnådda mål, hopp, andlig energi, magi, triumf och utveckling.

20. Pendeln

Pendeln är tiden. Den står för gudomlighet, perfektion, fullkomlighet, avstannande, evighet, tid, återfödelse, salighet och övermänsklighet.

Äventyrsidé

Vem var egentligen Shaul Namboth? Vad gjorde han i Solunas djungler och hur hade han fått tag på stenplattorna? Ett äventyr kan börja med att roll-

personerna får höra om de mystiska omständigheterna runt shaulkortens upptäckt. De kan hitta Alfons Benevox skelett i Arkhaz och använda besvärjelsen TALA MED DÖD för att förhöra den döde om var stenplattorna finns. Kanske kan de med hjälp av plattorna spåra deras ursprung?

Magisk duell

Här presenteras ett system för hur man kan genomföra en magisk duell mellan två trollkarlar. För detta slår man fram en rollperson som vanligt med alla grundegenskaper utom PSY. Därefter bestämmer man sig för ett visst antal poäng som man får köpa besvärjelser, skicklighetsvärden, FV och PSY för, till exempel 150 poäng, men den summan är något man enas om från tillfälle till tillfälle.

Reglerna är sådana att varje spelare kan konstruera sin magiker på egen hand innan det hela kommer till skott. Förhoppningsvis kan de vara till hjälp för nybörjare att ordentligt få lära sig hur besvärjelsekastandet fungerar.

Steg 1

Varje spelare väljer fritt (och skriver ner i hemlighet) bland följande besvärjelser:

Symbolism:

FÖRSVAR
OSÄKERHET
STOPP

Stavmagi

BLIXTNEDSLAG
BLODREGN
ELDVIRVEL
FÖRINTELSE
JORDBÄVNING
SFÄR
SPINDELVÄV
STAVORM
ÅSKKNALL

Spiritism

MENTAL ATTACK
SJÄLAFÖRVITTRING

Röstmagi

GASTSKRIK
KOMMANDO
LJUDSTYRKA
RÖSTPROJEKTIL
TRYCKVÅG

Nekromanti

DEFORMERA
FÖRTVINA EXTREMITET
GASMOLN
LIVSUTTÖMNING
RÄDSLA

Mentalism

FLYGA
ORÄDD
SANNSYN
SNUBBLA
TELEPORTERA

Illusionism

SKRIK

Harmonism

ÖVERRÖSTA

Elementarmagi

EXPLOSION
FROST

Animism

HELA
NEDKALLA ÅSKVIGG

Allmänna besvärjelser

ANTIMAGI (Obs! 5 SR varaktighet!)

Varje besvärjelse kostar så många poäng som sitt skolvärde. ANTIMAGI som har skolvärde 6 kostar följaktligen sex poäng. Poäng måste även sättas undan för att skaffa ett FV i skolan som är lika med skolvärdet för den svåraste besvärjelsen. Magikern antas ha en stav för att lägga stavmagiska besvärjelser och förberedda symboler med sig.

Steg 2

Spelaren måste även avsätta ett antal poäng på skicklighetsvärden för de besvärjelser han har valt. Han kan lägga högst tio poäng per besvärjelse men får dessutom slå 1T6 för var och en och adderar tärningskastet till de poäng som avsatts för skicklighetsvärdet.

Steg 3

Mellan 5 och 20 poäng måste användas till magikerns PSY. När spelaren har bestämt sig för hur mycket han vill spendera på detta slår han 2T8 och adderar resultatet för att få veta hur många PSY-poäng han kan använda under duellen.

Steg 4

Spelarna väljer varsin tennfigur (förslagsvis målad) och placerar den i varsin ände av den magiska arenan som följer med i boxen. Därefter börjar trollkarlarna förbereda sina första besvärjelser...

Steg 5

Besvärjelsekastandet kan ske på ett av följande två sätt:

1) Lotta om vem som börjar. Denne talar om vilken besvärjelse han kastar första stridsrundan. Därpå talar motståndaren om vad han gör. Effekterna avgörs simultant. Sedan får magikerna i samma turordning röra sig upp till 2 rutor (om de kan). Efter det talar de om vad de lägger för besvärjelser, fast nu i omvänd turordning, varpå de rör sig igen. Och så vidare...

2) Bägge spelarna skriver ner vilken besvärjelse de lägger och avslöjar det samtidigt. Effekterna avgörs. Därpå får de flytta sig upp till två rutor (om de kan). Högst PSY flyttar sist (han har det psykologiska övertaget och avvaktar kallt). Ny besvärjelseomgång vidtar, och så vidare...

Lägg märke till att besvärjelser kastade samma SR får effekt simultant, dock aktiveras defensiva besvärjelser alltid något snabbare.

Segervillkor

Den magiker som först slås medvetslös, dör eller kommer ner till sitt sista PSY-poäng förlorar duellen.

Övriga regler

Alla besvärjelser och allt besvärjelsekastande följer de normala reglerna så som de presenteras i det här regelhäftet med följande undantag: Alla besvärjelser anses vara kvicka oavsett effektgrad. En sak som dock kan ignoreras är maxantalet besvärjelser som magikern samtidigt kan hålla i minnet.

Det här är, förutom en typ av figurslagsspel, ett sätt att lära sig hur olika besvärjelser ska hanteras. Väldigt få spelare kommer någonsin att arbeta sig igenom hela besvärjelsehäftets alla formler, vilket gör en magisk duell till en möjlighet att skaffa sig smakprov ur andra skolor än favoritskolan.

Ett varningens ord, dock: om spelkampanjen är sådan, att spelarna normalt inte vet vilka besvärjelser som finns och knappt vet hur de som de kanske bara har hört talas om fungerar, är detta ett sätt att effektivt ta bort den mystik som har byggts upp.



Specialregler

Animism

Livsmanipulation

En animist fördjupar sig i livets mysterier. På detta sätt kan han få insikt i de krafter som styr livsprocesserna och lära sig att manipulera dem. Detta skulle inte ge animisten förmågan att skapa eget liv, detta är förbehållet högre makter, men han skulle kunna lära sig att manipulera redan existerande livsformer till sin fördel. Detta är bakgrunden till hur t ex minotaurer och stryparrankor uppstod. Här kommer inte att presenteras några exakta regler för hur man kan förändra varelsers utseenden, egenskaper och beteenden; det vore tämligen gagnlöst att försöka binda denna process med fasta regler. Det är bättre att varje spelledare själv utnyttjar idén till att skapa de livsformer han finner önskvärda.

Riktlinjer

Spelledaren bör betänka vissa saker när det gäller livsmanipulation.

1. Livsmanipulation är mycket svårt. Räkna med att animisten behöver ha minst Animism 25 för att överhuvud taget ha tillräcklig insikt i hur han kan gå tillväga.

2. Livsmanipulering är inte en exakt vetenskap, utan snarare en konstart. Det krävs omfattande och tidskrävande experiment för att avla fram det önskade resultatet. En livsmanipulerad varelse kan bära oönskade och oväntade defekter som ibland är uppenbara och som ibland först visar sig efter en tid. Minotaurerna, vilka skapades efter mycket hårt arbete, visade sig besitta oväntade egenskaper och var oanvändbara för det syfte magikern hade.

3. Livsmanipulation kräver en stor anläggning för forskning och experiment. Det kostar sålunda en hel del pengar. Eftersom animisten manipulerar arvsanlag kan det ibland krävas att man avlar fram flera generationer av en varelse, där man i varje generation förändrar en del av arvsanlagen.

4. Om en spelare vill ägna sig åt livsmanipulation måste han avkrävas en noggrann redogörelse för hur han vill förändra en varelse och hur slutresultatet ska vara. Sedan gör spelledaren en bedömning för hur svårt det är och avgör från detta hur stor chans han har att lyckas och vilka defekter som kan uppstå. Det är till exempel betydligt lättare att framställa en blå häst än att göra en häst till köttätare. Det förstnämnda kräver endast förändring av pälsens pigment, medan det senare kräver en fullständig omkonstruktion av ämnesomsättningen, matsmältningsapparaten och tandgarnityret. Den enklaste formen av livsmanipulation är att förändra ett djurs storlek. Tänk dock på att en förstoring ofta resulterar i vissa försämringar. Livsformen blir lätt klumpigare om den blir större (SMI minskar).

5. Man kan inte skänka intelligens åt en ointelligent varelse eller beröva en intelligent varelse dess intelligens genom livsmanipulation. Intelligens och själ är gåvor av större makter än en animist.

6. Livsmanipulation är fullständigt oacceptabelt för Tevatenu och hennes dyrkare. Många, oavsett religion, betraktar livsmanipulation som synd och ett förgripande på av gudarna fastlagda regler. Därför är en livsmanipulatör en illa sedd gäst i de flesta samhällen.

7. När det gäller SLP-animister behöver du för det mesta inte bry dig om hur magikern har gått tillväga. Fastställ helt enkelt det av dig önskade slutresultatet för hans experiment och låt det komma in i kampanjen på önskvärt sätt.

Exempel

Följande manipulerade livsformer har vid olika tillfällen observerats på Ereb: minotaur, stryparranka, fladdermus med giftbett, hund med talförmåga, katt med vingar och häst med sonar. Detta är förmodligen bara en liten del av de märkliga skapelser som avlats fram av kunniga animister.

Inspiration

Livsmanipulation har skildrats av många författare och ur deras böcker kan du få uppslag. Av naturliga skäl har idén främst utnyttjats av science fiction-författare, men det är för det mesta lätt att föra över deras påhitt till fantasymiljö. Först var nog H G Wells med *Doktor Moreaus ö*, vilken skrevs när sek-

let var ungt. Den har filmats flera gånger. Boken kan faktiskt konverteras till ett rollspelsäventyr. I *Silmarillion* visar det sig att Morgoth ägnade sig åt livsmanipulation (detta ska dock inte tolkas som att Morgoth var animist). Resultatet blev orcher, troll, drakar och annat elände. I Jack Vances fyra böcker om Tschai (finns på svenska) och *The Dragonlords* skildras olika former av manipulation av människor och vad det kan resultera i.

Solkristallerna

I spelarboken presenteras kortfattat Anderions solkristaller, men där antyds bara deras egenskaper, här följer en genomgång av alla deras egenskaper. Det finns några olika sätt att identifiera kristallens sanna natur. Det går med AVLÄSA MAGI (kristallen anses innehålla 20 effektgrader), men magikern får då bara veta att det rör sig om en *lirisin*, inte vilka besvärjelser eller förmågor den innehåller. Ett lyckat svårt färdighetsslag i Kunskap om magi ger samma insikt. Man bör även kunna använda Kulturkänndom (alver), även om det inte är lika övertygande.

För att kunna ta kontrollen över kristallen måste animisten meditera en vecka och sedan lyckas både med ett svårt PSY-slag och ett normalt färdighetsslag för Animism. Endast ett försök per kristall är tillåtet.

När animisten väl har fått kontroll över kristallen kan han aktivera dess krafter om han håller den i handen och koncentrerar sig på den. Kristallen börjar då lysa med ett skarpt sken och drar samtidigt fem PSY per SR från animisten. Krafterna är som följer (alla kör igång samtidigt):

1 **Lux solis**: Det kraftiga ljuset från kristallen skingrar mörkret inom 50 meters radie. Inom 25 meters radie är det lika starkt som dagsljus och har dess effekter på olika varelser, t ex troll och vampyrer.

2 **Potestas vitae**: Alla odöda som befinner sig inom 25 meter från kristallen utsätts för en magisk attack med PSY 40. Om attacken förhäxar en odöd exploderar denne i ett moln av stoft och ektoplasma och förintas för evig tid. (Detta gäller inte Dödsängeln.)

3 **Furor vitae**: Alla odöda som befinner sig inom 25-50 meter från kristallen utsätts för en magisk attack med PSY 40. Om attacken förhäxar en odöd flyr denne i fem minuter bort från platsen. (Detta gäller inte Dödsängeln.)

4 **Repulsio necromanteia**: Denna effekt drabbar alla levande varelse inom 50 meters radie med FV i Nekromanti. De utsätts för en magisk attack med PSY 40. Om en nekromantiker förhäxas drabbas han av en mental chock. Han ska omedelbart slå en gång på skräcktabellen med +10 på tärningen. Slutligen kan han inte kasta några besvärjelser eller använda någon annan magi under två timmar.

Not: Kristallen attackerar varje odöd och nekromantikern en gång per SR.

SLP-animister

Normalt förknippas animister med det goda i världen: läkande, växande och liv. Spelledaren brukar många gånger använda animister för att hela trasiga rollpersoner eller för att förse spelarrollerna med information inför äventyr. En sådan animist har lite av Merlin eller Radagast över sig (t ex Serego i *Marsklandet*).

Men en helt annan approach är att använda animisten som skurk. Det låter kanske lite konstigt, men vi kan här presentera ett sätt att hantera detta i en kampanj. Tänk dig en jättemäktig animist som är helt besatt av tanken att den rena, obearbetade vildmarken är det bästa tillstånd en region kan befinna sig i. Städer, byar, jordbruk och andra utslag av aktivitet från intelligenta varelsers sida är fullständigt oacceptabla och måste utplånas skoningslöst. Animisten allierar sig med vildmarkens varelser, t ex kentaurer och vilddjur, och startar ett oförsonligt gerillakrig mot civilisationens varelser. Sitt fäste har animisten i en djup skog där han är dold och svåråtkomlig. På hans sida står skogens alla invånare, såväl djur som växter. Animisten kan ha skaffat sig specialförmågor som inte täcks av de normala spelreglerna utan som endast är kända av SL. Dessa specialförmågor används inne i skogen (detta kan jämföras med de förmågor Sauron hade inne i Mordor). På detta sätt kan du skapa en animist som är en lika ruskig fiende som Häxmästaren av Angmar och som kan ge upphov till en hel kampanj med mängder av olika slags äventyr.

Demonologi

Demoner är väsen som helt skiljer sig från alla vanliga varelser. När man skapar en demon ska man ha detta i åtanke. Spelledaren kan ganska fritt bygga upp sin demon, men det gäller att göra det med urskillning. Ge inte alla demoner samma förmågor. Det är olikheterna som är charmen med demonologin. Om du tycker dig sakna någon komponent till



din demon står det dig fritt att lägga till den. Det är inte så viktigt med att det ska finnas ett exakt system bakom alla förmågorna. Om en demon exempelvis kan gå genom fasta föremål är det du som ska levandegöra detta. Exakt hur det fungerar är mindre viktigt. Huvudsaken är att du är konsekvent. En demon kan vara liten och spenslig men besitta de mest kraftfulla egenskaper och vice versa. Men var noga med att inte ge demonen alltför kraftiga egenskaper. Det kan vara nog så svårt att möta en "vanlig" demon.

Se till att ge de olika demonerna särdrag och specialiteter. Meningen är inte att en demon ska kunna uppfylla alla de funktioner som magikern önskar.

Demoner har tillgång till magi. De går utanför de vanliga magilagarna och behöver inte ta hänsyn till de olika magivägarna, utan kan välja och vraka fritt mellan de olika formlerna. Tänk på att demonernas natur inte passar så bra ihop med viss magi.

Ge demonen värden som kan vara rimliga och som ger chans till misslyckanden. Beroende på hur mäktig eller stark en demon är behöver du lägga till en modifikation på KONTROLLERA, FÄNGSLA och SKICKA BORT DEMON.

Det står dig givetvis fritt att välja om du vill använda dig av enskilda besvärjelser för varje demon eller den besvärjelse som beskrivs i Monsterboken 2. Om du använder dig av det här systemet stryks Monsterbokens besvärjelser och system helt och hållet. Magin bör bli betydligt intresantare om varje demon måste besvärjas fram var för sig.

Typ	*Modifikation*
Urgammal demon	ca –5
Yngre demon ca	0
Elddemon	ca +2
Smådemon	ca +6

Skolvärdet på FRAMMANA DEMON får också sitt värde beroende på vilken typ av demon det rör sig om.

Typ	*Skolvärde*
Urgammal demon	ca 15-20
Yngre demon ca	11-15
Elddemon	ca 11-12
Smådemon	ca 5-8

De urgamla demonerna är oerhört mäktiga. De har ofta en extrem fysik och besitter en mängd magiska krafter. De har i regel en del egenheter beträffande

utseendet. Det finns demoner inom denna kategori som kan ta sig form av en mindre demon men som äger alla de förmågor som hör till en urgammal demon. Alla urgamla demoner har extrema PSY-värden (ca 30-50). Demonförmågorna varierar, men de har över lag ett stort antal.

De yngre demonerna har en fysik som är något klenare. De har inte tillgång till lika kraftfull magi och heller inte lika många demonförmågor.

Elddemoner är generellt två, tre gånger starkare än en normalmänniska och något större till växten. De besitter få magiska krafter och demoniska förmågor. Gemensamt är att de är helt okänsliga för hetta och eld, vare sig det rör sig om naturlig eller magisk sådan.

Smådemoner är små, men inte sällan kan de vara starka som en vuxen man. De är begåvade med förmåga att kunna utnyttja enklare minimagi och en del lättare besvärjelser. Demoniska förmågor som Demonvomering, Färgförändring och Demonisk andedräkt älskar dessa små plågoris att utnyttja.

De ritualer som krävs för att frammana demoner är ålderstigna. De bygger på att blanda till olika brygder, bränna tillbehör och forma symboler. Det är ett minutiöst arbete som kräver mycket tid. Var noga med att inte använda alltför svårinskaffade tillbehör för varje formel.

Ritualens svårighet stiger vanligtvis i takt med demonens typ och allmänna mäktighet.



Demonförmågor

Skilja lemmar från kropp

Demonen kan till exempel kasta sin arm efter någon, med fullt fungerande förmågor kvar i armen.

Ändra form

Demonen kan valfritt ändra form under en kort tidsperiod. Alla värden behålls trots det nya utseendet.

Färgförändring

Demonen ändrar färg efter egen vilja och humör

Storlekskontroll

Demonen kan ändra storlek efter eget behag. Dock minskar inte demonens vikt när den blir mindre utan den behåller sin massa. Alla andra grundegenskaper består också opåverkade.

Besätta

Demonen kan överta en annan varelses kropp om den övervinner dess PSY på motståndstabellen, och tränger då undan dennes medvetande. Demonen kan drivas ut med hjälp av KONTROLLERA DEMON. Den återtar då sin ursprungliga form.

Demonvomering

Demonen spyr ut en illaluktande, missfärgad, rutten massa som kastas ut i en konisk form (STY=meter). Vomeringen skadar inte men kan fälla folk till marken och är näst intill omöjlig att tvätta bort. Lukten förföljer en i flera dygn.

Demonbesudling

Naturen runt om demonen (STO=diameter i meter) besudlas och börjar ändra form till det groteska. Om demonen stannar länge på samma ställe dör all växtlighet och jorden blir livlös. En demon med denna egenskap är lätt att spåra i skog och mark.

Förlänga lemmar

Demonen kan tillfälligt förlänga valfri lem STO antal meter.

Demongalenskap

De som vistas i demonens närhet en längre tid (ett dygn till en vecka) får vissa förståndsrubbningar. Den som vistas hos demonen under längre tid blir lätt ett lallande fån. Den magiker som kontrollerar demonen berörs inte.

Demonspektrum

Ljuset runt om demonen bryts i en kaskad av alla upptänkliga färger. Denna förmåga är ständigt i funktion. Spelledaren avgör hur stor omkrets Demonspektrumet har.

Demonisk andedräkt

En osannolikt illaluktande och kväljande stank följer på varje utandning som demonen gör. Hela rum kan bli obrukbara och tyger, papper och färgytor kan missfärgas i extremfall.

Fummel och oförutsedda störningsmoment

Demonologin balanserar enorma krafter som oavbrutet måste hållas under kontroll. Om en magiker fumlar eller om ritualen blir utsatt för störningar kan händelserna uttvecklas i oanade riktningar. Om rollpersonen fumlar med tärningsslaget kan man använda de vanliga reglerna eller följande variant som gäller särskilt för demonologer.

Om ett fel uppstår vid utövandet av demonbesvärjelser är det mycket som kan ha inverkat. Om formeln läses fel, om ingredienserna är felkomponerade, eller om ritualen blir avbruten eller störd kan magin inte bara misslyckas, utan även styras in på fel kurs. En helt annan demon än den avsedda kan komma att bli besvärjd, ett dimensionshål öppnar sig, effekten blir omvänd och magikern byter själv dimension, ett band av smådemoner dyker upp eller så materialiseras ett totalt okänt väsen. Du måste avgöra vilken grad av fummel det rör sig om och hur grovt felet är. Ett gott råd är att vid enklare missar låta magikern utsättas för svårigheter som inte överstiger hans förmåga.

Drakmagi

Som magiskola betraktad är drakmagin mycket speciell, och den räknas heller inte som en egentlig magiskola. När människorna började studera drakmagin utvecklades istället tre olika skolor ur detta studium: mentalismen, illusionismen och symbolismen. Symbolismen är den skola som ännu direkt utgår från drakmagin vad gäller framforskandet av nya besvärjelser.

Drakmagin handlar inte alls om någon boklig bildning utan det man lär sig när man studerar den är att tänka som en drake. För att kunna tänka som en drake måste man kunna tänka på en drakes

språk. Därför måste man kunna tala drakspråk till FV B5 för att över huvud taget få lära sig de besvärjelser som hör till språket. Vidare kan FV i drakmagi aldrig överstiga INT+PSY/4 (avrunda nedåt). Drakar behöver inte lära sig detta —de tänker ju redan som drakar. Eftersom studiet av språket lär ut hur man tänker i samma banor som en drake, får man gratis samma värde på specifik kulturkännedom om drakar som man har i magiskolan.

Kostnaden för drakmagin är åtta.

Särdrag hos drakmagins besvärjelser

- Drakmagi saknar effektgrader. CL är alltid detsamma som för en första gradens besvärjelse. Besvärjelsen räknas som om den vore av första graden när den skall penetrera ANTIMAGI eller BESKYDDARE samt när den skall motstå en SKINGRING.
- Varaktigheten för drakmagins besvärjelser är alltid lika med så länge användaren koncentrerar sig. Observera dock att i fråga om drakmagi gäller särskilda regler för vad som räknas som koncentration (se nedan). Besvärjelsen konsumerar en viss mängd PSY-poäng per tidsenhet så länge den är i gång.
- Normalt riktas drakbesvärjelserna bara mot en enda persons psyke, eftersom det är svårt att koncentrera sig på mer än en person. Det går dock att rikta besvärjelsen mot flera personer och på så sätt skapa flera separata besvärjelser som arbetar parallellt, men då gäller den angivna kostnaden i PSY per offer. Användaren kan som mest koncentrera sig på INT/5 (avrunda nedåt) personer. Om han underskrider denna gräns krävs inte absolut koncentration utan användaren kan t ex gå, tala och göra annat som man inte behöver koncentrera sig på för att göra. Att slåss eller använda färdigheter kräver alltid koncentration. Man kan heller aldrig koncentrera sig på två olika besvärjelser samtidigt.
- En av anledningarna till att drakmagins besvärjelser kräver relativt lite koncentration är att de skapas enbart av tankar, aldrig av ord eller gester. Sålunda kan det vara svårt att hindra eller ens upptäcka att någon använder drakmagi, i synnerhet som draken kan tala normalt samtidigt. Detta är orsaken till legenderna om hur farligt "drakprat" kan vara.
- Alla besvärjelser tar en SR att starta, oavsett antalet offer: besvärjelserna skapas och arbetar ju samtidigt.

Illusionismen

En ren illusionistbesvärjelse kan inte ha en fysisk manifestation, allt är bländelse och förfång. De besvärjelser som är markerade med (F) räknas ändock som fysiska i motståndssammanhang. Illusionisten manipulerar hjärnans behandling av sinnesintrycken, men kan göra detta på ett så övertygande sätt att offer för besvärjelser kan erhålla skador genom autosuggestion. Det man tror ska hända händer också, med viss modifikation. Illusionistbesvärjelsens svårighet beror på hur många sinnen som måste manipuleras. Ett enda sinne, t ex syn eller hörsel, är enklast. Smak, lukt och känsel är lite svårare, och lika svår är kombinationen syn och hörsel. Varje kombination därutöver blir successivt svårare. En frammanad krigare E1 kan kanske skrämma den räddhågade när svärdet kommer farande, men samma besvärjelse E6 kan även åstadkomma fysisk smärta eftersom effektgrader har lagts för detta ändamål, men skadan går ut över totala KP. "Skada" som erhålls av illusioner är synnerligen reella för den skadade. Skillnaden ligger i att skador aldrig kan uppstå i form av sår och liknande, och att offret får tillbaka förlorade KP dubbelt så snabbt. Om en illusion gör så mycket skada att offret går ner i 0 KP, är detta att betrakta som att han har dött av hjärtattack, hjärnblödning eller motsvarande. Märk att illusionisten alltid själv ser, känner och hör alla sina illusioner på det sätt som en förhäxad gör, med den skillnaden att han alltid vet att de är illusioner.

Mentalismen

Mentalisten ägnar sig åt att manipulera och förändra kroppsfunktioner hos sig själv och hos andra. En mentalistbesvärjelse har svårt att påverka icke-levande material. De förändringar som kan åstadkommas måste vara rimliga och i linje med vad som är möjligt. Det är till exempel möjligt att låta synen fortsätta att fungera under annars omöjliga omständigheter, och att låta hjärnan uppfatta normalt osynliga våglängder.

För mentalisten existerar några nyckelord: ***förbättra/försämra***, ***vidmakthålla***, ***kontrollera***, ***förändra*** och ***kommunicera***.

Med ***förbättra/försämra*** avses förändringar av kroppens prestanda: ökning av tåligheten mot kyla, förmågan att se normalt osynliga våglängder, bättre eller sämre hörsel, etc. Exempel på besvärjelser:

SPRÅNG, BALANS, HESHET, HÖRSEL.

Vidmakthålla är nyckelordet när det till exempel gäller att kunna se under vatten, eller att kunna fortsätta andas när luften är full av rök eller giftgas (VATTENSYN, MOTSTÅNDSKRAFT, LUNGFILTER).

Kontroll gör att magikern kan styra kroppsliga och mentala processer (TILLNYKTRING, HJÄRNBLANK, LYFT, SKYDD, SNABBSÖMN, VAKA, ELCHOCK).

När magikern ***förändrar*** ger han en egenskap ett nytt innehåll eller tänjer ut det gamla så att det kan fortsätta att fungera i en ny miljö (HALSKINN, VATTENANDNING, LUFTANDNING, LÄDERHUD).

Kommunikation slutligen handlar dels om en ren kommunikation i tanken mellan olika varelser och dels om kommunikation med omgivningen i stort. Besvärjelser här är till exempel ORIENTERING, KARTA, KÄNSLOLÄSNING, TANKEÖVERFÖRING, PSYKOMETRI och INBILLA TANKE.

Konsekvenser av långvarigt drogbruk

Bruket av droger påverkar oundvikligen kroppen, då alla droger mer eller mindre förändrar den komplicerade balans av hormoner och enzymer som tillser att kroppen fungerar normalt. De flesta droger har vissa omedelbara biverkningar som slår till när drogens positiva effekter har upphört. Dessa biverkningar är tidsbegränsade och har normalt inga permanenta konsekvenser.

Men droger har också mer smygande, långsiktiga konsekvenser, som uppenbarar sig gradvis efter år av bruk. Mentalisten märker då gradvis hur hans prestationsförmåga försämras. Både grundegenskaper och färdigheter påverkas. Här är inte platsen att ge exakta, sifferstyrda regler för hur mycket av en viss drog det krävs för att vissa nedsättningar ska uppkomma. Istället bör du använda råden för att försämra rollpersoner som hänger sig åt regelbundet och rikligt bruk av droger. Om du tycker att en viss rollpersons droganvändande borde ge negativa effekter kan du använda följande förslag på de sätt du anser vara lämpliga. Om personen sedan upphör med drogbruket kan du låta biverkningarna klinga av.

Belrond: Personen får svårt att somna på kvällarna och drömmer mycket obehagligheter. Detta medför –1 på CL för alla färdighets-, besvärjelse- och grundexgenskapskast på grund av ständig utmattning.

Canas: Inga långsiktiga biverkningar.

Iran: Personens STY sjunker och han känner sig ständigt mycket svag.



Liliansblad: Koordinationsförmågan försämras vilket innebär att SMI och SMI-baserade färdigheter minskas.
Mhiboulan: Ögonen blir mycket ljuskänsliga och personen får svårt att se i dagsljus (–2 till –6 på CL). Han bländas också mycket lätt av starka sken och kan då inte se över huvud taget. Effekten kan i viss mån bekämpas med groharem.
Sarassos: Personen blir gradvis allt mer bullerkänslig och kan till slut inte handla fritt när han hör starka ljud. Han måste lyckas med ett svårt PSY-kast eller bli fullständigt handlingsförlamad.
Stjärnedryck: Drogens efterverkningstid förlängs och så länge personen inte är påverkad av drogen känner han sig slö och dåsig.
Stridsdryck: Koordinationsförmågan försämras vilket innebär att SMI och SMI-baserade färdigheter minskas. Personen blir gradvis allt mer darrhänt och till slut försämras även balanssinnet markant.
Tetinon: Synförmågan försämras gradvis vilket leder till CL-reduktioner för synbaserade färdigheter. På sikt blir personen helt blind. Effekten kan i viss mån bekämpas med groharem.

Häxkonster

En trollkunnig varelse som är häxa måste vara detta i första hand, och kan enbart sekundärt lära sig andra skolor. Detta innebär att en häxa måste ha minst dubbelt så högt FV i Häxkonster som i andra skolor. Undantaget är alkemin, som är en mycket viktig disciplin för en häxa att kunna.

Häxkonster tycks förena drag hos nekromantin och animismen, hur omöjligt det än kan låta. Detta visar sig i att häxorna har tillgång till följande besvärjelser ur dessa båda skolor:

Animismen
- RENA
- VÄXTKUNSKAP
- MINSKA (B)
- KURERA SJUKDOM (B)
- TILLKALLA VARELSE
- TALA MED VARELSE

Nekromantin
- BESUDLA
- ONDBLICK
- PARALYSERING (B)

Detta betyder inte att det går att vara både nekromantiker och animist, utan att häxans väg innehåller besvärjelser som gör samma sak. Häxans metod är dock helt annorlunda.

Häxbrygder

Flera av häxkonstbesvärjelserna kan också göras som magiska drycker.

Framställande av magiska drycker (häxbrygder) kräver ett ordentligt häxskafferi med ödletungor, fladdermusvingar, etc. Besvärjelserna finns därför i två varianter, en för normal användning av häxan och en för framställning av häxbrygder. De besvärjelser som har en brygdvariant betecknas med (B) efter besvärjelsens namn.

När man kokar en brygd slår man för att se om man lyckas när brygden är klar. Om det har misslyckats märker man det utom vid fummel. Snedtändning uppstår ej. Man kan göra en dos extra per effektgrad satsad på mängd. Det tar besvärjelsens skolvärde x effektgraden x 5+30 minuter att göra en häxbrygd, förutsatt att man har alla nödvändiga ingredienser.

Häxbrygder har vanligtvis stark färg, lukt och smak, och tillverkas av ingredienser som spindelväv, ödletungor, morgondagg, månstrålar, bigaddar, fladdermusvingar och röda flugsvampar. Spelledaren bestämmer vid behov vilka ingredienser som ingår. Använd reglerna för alkemi som hjälp. Räkna med att varje häxa har ett hyggligt välförsett förråd av de vanligaste ingredienserna.

Symbolism

Symbolismen är människans försök att direkt utnyttja den magi som finns i drakspråket. I likhet med drakmagin tillhör den den psykiska sfären och påverkar människors undermedvetna. Till skillnad från såväl drakmagi som de flesta andra magiskolor måste den arbeta med ett fysiskt medium, symbolen, som kanal och av den anledningen kan han inte bli stavmagiker och lära sig att använda dennes stav. Men symbolisterna kan lära sig åtskilliga vanliga ritualer och besvärjelser.

Inom symbolismen ryms det mesta av all magisk manifestation. Huvudsakligen är symbolistbesvärjelserna dock mentalistorienterade.

Symboler

En symbol måste göras i något beständigt material, eftersom den påverkar dem som ser den. Man kan inte teckna symbolen i vatten men det går utmärkt att teckna den i sand, måla den på en vägg eller etsa in den i ett glas. För att en symbol ska fungera måste den vara komplett. Minsta skavank förstör symbolen.

Om man vill göra en symbol på ett annat sätt än att rita eller måla den måste symbolisten använda en lämplig hantverksfärdighet, som han måste behärska till FV B4. Till exempel kan man tillverka symbolen i trä (finsnickeri) eller metall (klensmide), eller gravera den i metall (gravyr).

Symboler tecknas i effektgrader. För varje extra effektgrad blir symbolen mer detaljerad, mäktigare och samtidigt svårare att göra felfri. När symbolisten har tecknat ned symbolen gör han ett vanligt färdighetsslag, med sedvanliga minskningar för effektgrader, för att se om symbolen är felfri. Han ser själv om den har brister när han är klar, utom när han har fumlat. I ett sådant fall tror han att den är felfri trots att den är bristfällig. Därför bör SL rulla tärningen i hemlighet. Ett perfekt slag innebär att symbolen behöver hälften så många PSY för att fungera. En symbol fungerar på den effektgrad den bär och på lägre effektgrader. En bristfällig symbol kan inte rättas, den måste kasseras och symbolisten måste börja om från början.

En symbol måste aktiveras för att fungera. Symbolisten koncentrerar sig på symbolen och matar ett PSY per effektgrad i den. Den aktiveras då och har omedelbar effekt på alla inom dess räckvidd som ser den (med ögonen). En symbol fungerar som en kvick besvärjelse. En symbols räckvidd är beroende av dess storlek. Den måste vara minst en kvadratdecimeter, och kan tecknas hur stor som helst. Räckvidden är tio meter per kvadratdecimeter. En symbol kan endast aktiveras en gång. Sedan är den förbrukad.

Symboler påverkar endast intelligenta varelser, då den verkar mot själens undermedvetna. Alla varelser anses ha en motståndskraft av sin PSY-grupp mot en symbol. Symbolen ska sedan med sin effektgrad övervinna PSY-gruppen på motståndstabellen. Verkan är antingen omedelbar (till exempel GLÖMSKA) eller varar i 1T6 SR per effektgrad. Slå separat för varje varelse (om det är möjligt). Man kan bara vara påverkad av en symbol i taget.

Ibland är det osäkert om en person ser en symbol eller inte. Personen ska då slå ett svårt PSY-slag för klara sig.

Symbolen kan tecknas på ett sådant sätt att den lyser i mörker när den aktiveras. Om symbolisten vill ha denna verkan måste han sätta åt sidan en effektgrad enkom för detta ändamål när han tecknar symbolen.

För att själv aktivera en symbol, måste magikern se det område där symbolen befinner sig med sina egna ögon. Det räcker alltså med att han kan se sitt hus för att kunna aktivera eventuella symboler därinne. Däremot räcker det inte om han endast kan se sitt hus med hjälp av en besvärjelse t.ex. FJÄRRSYN.

Det tar (ytan i kvadratdecimeter) x (effektgraden) x 1T3 SR att rita en symbol. En andra gradens symbol med en yta på två kvadratdecimeter tar (2x2=) 4T3 SR att teckna. Det tar (ytan i kvadratdecimeter) x (effektgraden) x 1T4+1 dagar att tillverka en symbol på något annat sätt.

En symbolist kan under vissa omständigheter aktivera en annan magikers symbol.

1. Han måste först upptäcka symbolen och se den med sina egna ögon (farligt om trollkarlen som gjorde symbolen är i närheten).

2. Han måste därefter se om symbolen redan är använd eller om den är felaktigt ritad. Detta klarar han med ett slag mot symbolism. Om den redan skulle vara använd eller felaktigt ritad går den givetvis inte att använda.

3. Därefter måste han identifiera symbolen om han inte redan vet vad det är. Även detta simuleras med ett slag mot symbolism.

4. Om han har klarat alla föregående steg, kan han aktivera symbolen som vanligt under förutsättning att den inte har högre skolvärde i symbolism än vad den presumtive användaren har.

Stavmagi

Stavmagin är en uråldrig och exklusiv väg som få magiskt begåvade personer har vågat ge sig in på. De som har lyckats är å andra sidan mäktigare än många av sina stavlösa kolleger. För att bli stavmagiker krävs att den sökande lyckas slå under sin PSY med 1T20 *efter* att han först lyckats med inträdesprovet till akademin i vanlig ordning. Misslyckas han är han tvungen att nöja sig med andra skolor.

En stavmagiker måste få sin stav av en lärare (stavens längd måste vara mellan 70% och 120% av stavmagikerns kroppslängd), och genomgå en ritual i vilken han binder hälften av sina PSY-poäng i staven (avrunda uppåt). Detta ger staven lika många PSY som stavmagikern ursprungligen hade (bundna PSY i staven fördubblas alltså vid ritualen) och efter detta är det staven som får ökningar i PSY, inte stavmagikern. Det krävs normalt att stavmagikern har kroppskontakt med staven för att kunna kasta besvärjelser, och de PSY som går åt dras från

Harmonism

Harmonismen är en skola som utövar sin magi genom sång och musik varigenom den utnyttjar sfärernas harmonier för en mängd olika syften. Skolans magiker använder antingen sina röster eller musikinstrument för att kasta besvärjelser. Besvärjelserna verkar antingen på åhörarnas psyken, varvid dessa måste ha fungerande hörselsinnen, eller genom ljudvågornas påverkan på materia, vilket inte kräver något av lyssnaren. För att kunna bli harmonimagiker måste trollkarlen ha FV B5 i sång a capella (utan ackompanjemang) *eller* FV B5 i att spela ett valfritt instrument. Man kan som harmonist köpa FV B5 i sång och spel från spelets början, annars lär de inte bli så många. Kostnaden för denna färdighet halveras.

Harmonism kan utövas av människor, alver och metamorpher (svanmö, hjortid, säling, örnman, som finns beskrivna i Monsterboken och Monsterboken II). Dess färg är silver som symboliserar skönheten och den rena klangen hos besvärjelserna.

Harmonismens besvärjelser har normalt varaktigheten Konc, vilket innebär att de varar så länge som magikern spelar eller sjunger. Bevärjelserna kan inte kombineras, magikern kan endast ha en Harmonismbesvärjelse igång vid ett visst tillfälle. Magikern påverkas aldrig själv av negativa effekter från sina besvärjelser. Han kan förflytta sig i gångtakt eller långsammare medan han utför en besvärjelse.

För att bli förhäxad av en harmonibesvärjelse som påverkar psyket måste man kunna höra den. En lyckad besvärjelse försöker förhäxa sina offer varje SR den utövas. Om besvärjelsen är framgångsrik med detta förblir offret förhäxat så länge besvärjelsen varar. Misslyckas besvärjelsen kan den försöka på nytt nästa SR. En besvärjelse drabbar ett område med magikern som centrum och räckvidden som radie.

Magikern behöver inte se sina offer för att kunna utföra massbesvärjelserna (t.ex. MASSFRID eller MASSDANS); det räcker att de hör honom. Däremot måste han se sitt offer för att kunna använda en besvärjelse som riktas mot en speciell varelse (t.ex. DANS).

Vissa varelser har extremt god hörsel och påverkas därför lättare av harmonismbesvärjelser. Deras PSY minskas med två när de försöker göra motstånd mot besvärjelsen. Det rör sig om varelser som t.ex. fladdermöss, grottalver, insektoider, onaquier, valar och vargmän. Fiskar, reptiler och amfibier har dålig hörsel och är därför svårare att påverka. Deras PSY ökas med två när de försöker göra motstånd.

Varelser som helt saknar hörsel kan inte påverkas. Odöda kan inte heller förhäxas av harmonism; deras psyken är alltför olika levande varelsers.

Buller och andra störningar kan minska chansen att förhäxa ett offer. Du får göra en bedömning från fall till fall hur stor effekt en störning har.

Krigsmagi

Denna gren av mentalismen är särskilt utvecklad för att användas under fältslag och den är därför kopplad till fältslagsreglerna. För att kunna använda krigsmagin i det sammanhanget behöver du ha tillgång till Gigant, men magin kan användas även i andra sammanhang. Skolans besvärjelser fungerar på ett annorlunda sätt än de normala. Krigsmagins färg är brunt, men vad färgen egentligen symboliserar är oklart.

Krigsmagin utövas av magikergrupper som dels bekämpar varandra och dels försöker påverka de egna och fiendens soldater. En sådan magikergrupp kan vara hur stor som helst och kallas för en turma. (En turma var ursprungligen en militär enhet i den romerska armén.) Dess stridsvärde är summan av de ingående magikernas nuvarande PSY. Turman leds av en dirigent som samordnar och styr dess magi. Dirigenten måste ha minst INT 15, normal PSY på 20 och FV 15 i Krigsmagi för att kunna sköta sin syssla.

Det finns tre grundelement i krigsmagi: försvarsfält, anfallsstöt och besvärjelser. Först i varje fältrunda ska dirigenten besluta hur mycket av turmans stridsvärde som ska avdelas för dessa tre. Försvarsfältet skyddar den egna sidan från fiendens besvärjelser, medan anfallstöten försöker riva ner motståndarens försvarsfält så att de egna besvärjelserna kan påverka motståndararmén. Sedan försöker han med sin anfallstöt övervinna motståndarens försvarsfält på motståndstabellen. Om detta lyckas kan hans turma kasta offensiva besvärjelser på motståndararmén. Defensiva besvärjelser, vilka endast påverkar den egna armén kan alltid kastas. Försvarsfältet och anfallsstöten drar ett PSY från varje medlem i turman per fältrunda de är aktiverade.

Turman kan endast kasta besvärjelser som dirigenten har skicklighetsvärde i. En dirigent kan,

förutom att lägga upp försvarsfält och anfallsstöt, kasta lika många besvärjelser under en fältrunda som hans INT-grupp–2. Alla krigsbesvärjelser har samma räckvidd (hela fältslaget) och varaktighet (en fältrunda) och dessa är därför inte utskrivna. Krigsbesvärjelser förekommer inte i olika effektgrader, utan alla räknas som E1. De riktas mot de maniplar dirigenten väljer ut. När man kastar en krigsbesvärjelse dras dess kostnad i PSY från turmans magiker. Dirigenten bestämmer hur många PSY varje magiker ska förlora. Var och en som deltar måste dock förlora minst ett PSY för varje besvärjelse. CL är medelvärdet av de deltagande magikernas skicklighetsvärden i Krigsmagi (avrunda nedåt). En magiker kan avstå från att kasta en besvärjelse och hans skicklighetsvärde räknas då inte med i turmans CL.

Om en manipel utsätts för en offensiv och en defensiv besvärjelse får den effekterna från bägge. Om en manipel utsätts för flera defensiva besvärjelser har endast den mest gynnsamma effekt. Om en manipel utsätts för flera offensiva besvärjelser har endast den mest skadliga någon effekt. Oordning är den mest skadliga för odisciplinerade trupper och den minst skadliga för discplinerade.

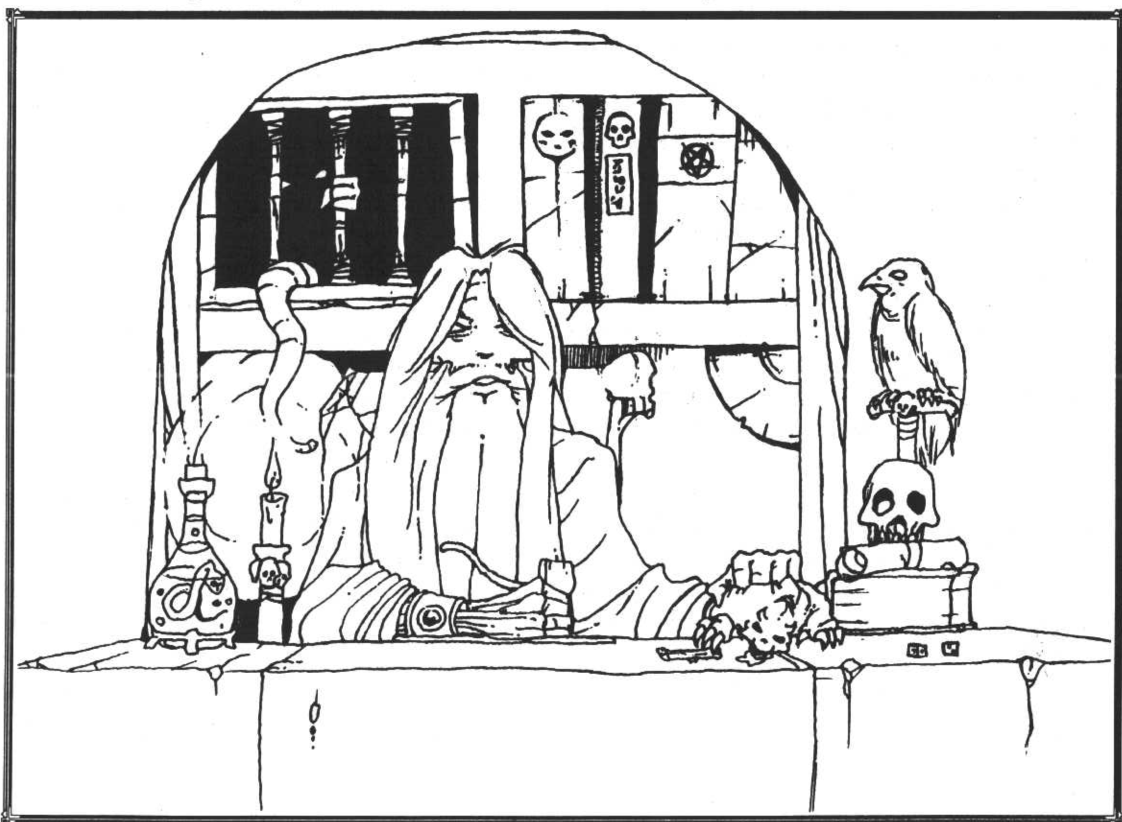
Vissa raser, t ex dvärgar, har en modifikation på dirigentens CL när de utsätts för en offensiv besvärjelse. Dirigenten slår ett tärningsslag för besvärjelsen och CL modifieras endast för maniplar tillhöriga sådana raser. Detta innebär att en besvärjelse kan påverka vissa maniplar medan den lämnar andra orörda. Denna modifikation finns angiven i reglerna för fältslag.

Spelledarpersoner

Hur gör man för att konstruera bra SLP? Här presenterar vi några idéer som du kan ta fasta på. Vi har inte gått igenom hela skaran av magikertyper, då vi tror att de här kan leda in dig på lite nya spår. Framförallt handlar det om att tänka på vilka magiker det rör sig om när man möter dem i böcker och på film för att man ska få en mängd nya idéer.

Illusionisten

Den skumme illusionisten är den typ som man får höra mest om. Den skumme bedragaren utan skrupler som svindlar alla med sina illusioner. Denna typ av illusionist är tjuvaktig och har lärt sig illusionism i ett enda syfte, att lura andra.



Den världsfrånvände illusionisten är en av de vanligast förekommande. Han har vänt ryggen åt världen och bryr sig mer om sina illusioner och sig själv. En sådan illusionist är svår att spela men roande.

Den rättfärdige illusionisten tror på sin valda magiväg och vägrar att göra något orätt och fel eftersom detta skulle ge illusionismen ett ändå sämre rykte. Han är mycket principfast och vägrar göra något som skulle kunna vara vanärande. Han försöker vara en så perfekt förebild för alla andra som möjligt, om än med lite hjälp av några illusioner.

Den desillusionerade illusionisten är egentligen en sorglig syn att betrakta. Han har tappat intresset för den verkliga världen då allt är förgängligt och inte har något värde. Allt är egentligen en stor illusion. Denna typ av illusionist är mycket cynisk och tror inte att något skulle kunna ändras eller förbättras, för trots allt existerar ju inte världen.

Nekromantikern

Som SL kan det vara lockande att använda en mäktig nekromantiker som huvudfiende i sina egna äventyr, precis som Sauron var det i Midgård innan några meterhöga matglada spelevinkar kastade en ring i någon vulkan.

Skämt åsido, med en ytterst mäktig nekromantiker som motståndare kan du skapa en mängd äventyr som kan vara lika mäktiga att spela som att läsa Tolkiens trilogi. Tänk bara på att låta en liten grupp halvlängdsmän få konfrontera elddemoner, jättespindlar, drakar och slutligen en nekromantiker. Naturligtvis är det viktigt att du inte plagierar Tolkiens verk helt och hållet, men att dra lite inspiration är nog ingen dum idé.

En nekromantiker som SLP följer några riktlinjer. Om nekromantikern är huvudfienden i en serie äventyr bör denne vara i stil med Sauron, men kanske inte fullt så skicklig eller lika mäktig. Denna typ av fiende brukar dessutom vara av standardupplagan, alltså den ondskefulla typen utan skrupler.

Om nekromantikern är motståndaren i endast ett eller två äventyr bör denne spelas med ett par vanliga svagheter eller oväntade egenskaper. Det kan ge spelet lite extra färg om nekromantikern är mörkerrädd, sysslar med trädgårdsskötsel, dricker alldeles för mycket, söker den stora kärleken och finner den hos en av rollpersonerna, alltid klär sig enligt det senaste i modeväg, gillar att föra intellektuella samtal med lärda om frågor som till exempel universums storlek, är en kunnig vinkännare, älskar pussel och gåtor, och så vidare...

Om nekromantikern bara dyker upp i ett äventyr och då bara under en kortare tid bör inte spelarna få reda på särskilt mycket om dennes personlighet. Det är mer troligt att äventyrarna endast möter nekromantikerns tjänare, exempelvis en zombie eller två.

Om nekromantikern dyker upp i äventyret för att hjälpa äventyrarna bör denne antingen ha en hatad gemensam fiende eller vara av det mer sympatiska slaget, sitt valda yrke till trots.

Skurkar

Många nekromantiker har upptäckt fördelarna med att vara skurk(se artikel i Sinkadus nr 13), dels ligger det nära till och dels får man några fördelar liknande de som hjältar har. Särskilt nekromantiker som SLP brukar vara skurkar och då i synnerhet de som försöker efterlikna Sauron.

De så kallade "kampanjnekromantikerna" som härskar över ett rike, och brukar vara äventyrares och halvlängdsmäns mål att störta, har vanligtvis ett par nidingspoäng till sitt förfogande (ca 5 till 100 stycken). Det kan vara viktigt att ge denne en, förvisso dold, men fatal svaghet. Sauron försvann ju från världen när Härskarringen vräktes ner i vulkanens glöd.

Mentalisten

SLP-mentalister är utmärkta att introducera som motståndare till spelargruppen. Det är vanligt att en spelargrupp konfronteras med en stor grupp varelser som är mindre mäktiga än de själva och som inte är särskilt intelligenta, t ex svartalfer. Det förekommer också ofta att spelarna möter ett ensamt ointelligent monster, som visserligen är fysiskt starkt, men som kan överlistas av intelligenta spelare. En SLP-mentalist bör skilja sig från dessa mönster. Han är intelligent och duglig, och använder all sin list och kompetens för att uppnå sina mål. Det kan därför bli en mycket intressant händelseutveckling om spelargruppen konfronterar en ensam skicklig mentalist som spelas på ett intelligent sätt. Han är förmodligen inte särskilt skicklig i vapnens bruk, men i gengäld skänker hans magi honom förmåga att göra saker ingen vanlig varelse kan utföra. Till exempel har hans sinne med rätt besvärjelser prestanda som är långt bättre än en människas. Om mentalisten utnyttjar sin magi effektivt kan han uppnå sina mål

utan att spelargruppen kan sätta in sitt överlägsna antal mot honom.En mentalist behöver inte vara en ensamvarg. Mentalisternas sätt att många gånger se sig själva som överlägsna andra gör honom till en utmärkt skurk och ledare för ett band underhuggare. Men en mentalist är inte en diabolisk elaking på samma sätt som en nekromantiker, utan snarare en egoistisk realist som strävar efter att förverkliga sina drömmar. En mentalist kan därför knappast bli en Sauron-gestalt som strävar efter totalt herravälde och andras fullständiga underkastelse. Istället blir han snarare en amoralisk pragmatiker jämförbar med sir Guy de Guisborne i Robin Hood-sagorna.

Harmonisten

Harmonister tenderar sällan att bli demoniska superskurkar av typen Sauron eller Furst Nid. Sådana brukar föredra mer direkt, handfast magi som till exempel nekromanti. Men det finns inget som hindrar att en harmonist blir en ledande figur i kraft av sina speciella skickligheter. I Isaac Asimovs *Stiftelse*-trilogi möter man i andra boken en intressant person. Det visar sig att han bland annat kan manipulera människors sinnen på ett harmonismliknande sätt. Läs, begrunda och låt dig inspireras därav. Du kan på detta sätt skapa en skurk som definitivt inte hamnar bland de vanliga ondingklichéerna.

Som SL eller spelare kan du också utnyttja en harmonist på många andra intressanta sätt. Han är utmärkt som spion, under förutsättning att han är väl förtrogen med den kultur han rör sig inom. För vem misstänker något så harmlöst som en kringvandrande gycklare? Om harmonisten har tillgång till t ex FLYGFÖRMÅGA och OBEMÄRKT kan han ta sig in och ut på många ställen utan att märkas.

Den berömda boken/spelfilmen/musikalen *Fantomen på Stora Operan* skildrar en skurk som skulle kunna vara harmonist. Han agerar som en demonisk drivkraft i det fördolda och en mängd märkliga och spännande händelser utspelas på grund av hans agerande. Det kanske skulle kunna bli ett riktigt annorlunda rollspelsäventyr i teatermiljö.

I det finska eposet *Kalevala* (finns i svensk översättning på många bibliotek) är nästan all magi uppbyggd kring sång och alla framstående hjältar (t ex Väinämöinen och Lemminkainen) är skickliga på musik. En av dem uppfinner kantelen. Där finns många goda idéer.

En annan välkänd historia är den om Råttfångaren i Hameln. Denna stad i Niedersachsen i Västtyskland var översvämmad av råttor, och en stor belöning utlovades till den som kunde befria staden ifrån dem. En kringvandrande harmonist fick reda på det och spelade på sin pipa så att alla råttorna rusade ner i floden Weser och drunknade. Då han sedan förvägrades betalning lockade han med sin pipa med sig stadens barn in i Koppenberget, som slöt sig efter dem.

Häxan

SLP-häxan låter man vanligen vara en renodlad karaktärstyp — en glittrande vacker drottning som i hemlighet (eller kanske öppet) är en svart hänsynslös häxa; en gammal krokig gumma med svart katt på kvastskaftet som lägger förbannelser till höger och vänster eller en vis gammal gumma i en stuga i skogen som brygger kärleksdrycker och dyker upp i handlingen just som rollpersonerna som mest behöver snabb helning. Men omväxla gärna med att låta vardagliga kvinnor som rollpersonerna träffar mitt i staden visa sig vara häxor som bär på hemliga planer av godartat eller olycksbådande slag.

Egenheter

Under de långa åren av intensiva studier tenderar magikerna att få en del egenheter. Det är inte alla magiskolor som drabbas av detta, men om du vill att även de magiker som inte har dokumenterade egenheter ska ha sådana kan du botanisera fritt i de här tabellerna eller åstadkomma egna.

Gemensamt är att ett slag med 1T20 görs för vart femte FV magikern får i respektive magiskola.

Animisten

En animist kommer på sikt att bli alltmer integrerad i naturen och tappa kontakten med den eventuella civilisation som omger honom. Tärningen modifieras med +1 om magikern har FV 15 eller mer. Vissa resultat kan bara inträffa en gång och animisten slår i så fall om, om han skulle få resultatet ytterligare en gång.

1-5	Ingenting händer.
6-9	Animistens hud antar en grön färgton.
10-14	Animisten utvecklar en stark motvilja mot att leva i städer eller byar. När han vistas i sådana miljöer får han svårt att sova och hans PSY-återvinning tar dubbelt så lång tid som normalt.

15-16 Animisten kommer i en finstämd harmoni med naturens krafter. Sålunda återvinner han PSY 50% snabbare än normalt om han vistas i vildmarken, utanför civilisationens hank och stör.
17-18 Animisten får ta sig ytterligare en spiritus familiaris.
19 Animisten får förmågan att identifiera en odöd genom att se på den. Han kan sålunda genomskåda t ex gengångare vid första anblicken.
20 Animisten inser hur livet och döden fungerar. Detta gör att han aldrig kan skrämmas (slag på skräcktabellen) av en odöd varelse.
21 Animisten erbjuds att bli ett sändebud för Moder Jord (se Monsterboken II), under förutsättning att han redan dyrkar denna gudom.

Drakmagikern

Drakmagi går ut på att lära sig tänka som en drake. Karaktäristiskt för de egenheter en drakmagiker riskerar att drabbas av är att detta "läcker in" och påverkar hans normala medvetande.

1 Inget händer.
2 Rollpersonen förlorar allt begrepp om moral.
3-4 Drakspråk är nu magikerns naturliga språk. Han för anteckningar, tänker och drömmer på drakspråk.
5 Om någon betraktar rollpersonen via en besvärjelse eller ett magiskt föremål ser han ut som en drake som går på bakbenen. Hans egentliga utseende ändras inte.
6 Om man skymtar magikerns spegelbild med det indirekta seendet ser man inte hans vanliga spegelbild utan en drake. Tittar man däremot på spegelbilden ser den alldeles normal ut.
7 Samma som 6 fast det gäller magikerns skugga i stället för hans spegelbild.
8-10 Magikern drabbas av allvarliga samarbetssvårigheter. Han börjar se sina medarbetare som konkurrenter.
11-12 Magikern äter sällan, kanske ett par gånger per vecka, men då han äter stoppar han i sig desto mer.
13-14 När magikern har besegrat en mäktig fiende känner han en stark önskan att äta upp denne. Tillagning är tillåtet.
15-16 Magikern vill alltid ha en "trofé" av fallna fiender. Vad dom helst går bra, men det måste kunna påminna honom om segern.
17 När magikern har övertaget över sina fiender försöker han alltid leka lite sadistisk katt-och-råtta-lek med dem.
18-19 Magikern handlar bara som han själv vill. Han kommer inte att acceptera någon auktoritet.
20 SL får hitta på något extra otrevligt. Artikeln om drakar i Sinkadus 9 kan ge uppslag.

Flera av de här resultaten innebär drastiska personlighetsförändringar. Tänk efter två gånger innan du utsätter en rollperson för exempelvis resultat 2 eller 8-10.

Elementarmagikern

En elementarmagiker kan bli besatt av vattnet och bestämmer sig för att flytta ned i någon djuphavsgrav, eller så blir han helt övertygad om att kyla är något hemskt som måste stoppas med alla medel. Se där ett par av elementarmagikerns egenheter.

1 Inget händer.
2-6 Elementarmagikern blir mer eller mindre besatt av sitt utvalda element. En eldmagiker blir pyroman, en vattenmagiker flyttar ned i vattnet, en mörkermagiker vill alltid dväljas bland skuggorna och blir helt panikslagen om han dras ut i solens sken, luftmagikern vägrar ge sig inomhus, och så vidare.
7 Elementarmagikerns ögon förändras. Endast ögonvitan, nu märkt av det element magikern har valt, finns kvar efter förvandlingen. En magiker som hade mörker som huvudelement får sina ögonvitor färgade kolsvarta, en med eld får sina att synas som brinnande eldar. Magikern kan forfarande se lika bra som innan.
8 Elementarmagikern blir blind och ögonen förändras enligt ovan, se 7.
9 Elementarmagikerns yttre genomgår en förändring enligt det valda huvudelementet. Eldmagikern blir lätt rödfärgad, mörkermagikern mörknar, ljusmagikerns hår blir blont och huden bleknar, och så vidare.
10 Elementarmagikerns kropp genomgår en märklig förändring. En eldmagikers kropp får en högre temperatur som får honom att tyckas brinna av feber för en artig person som skakar hand, en ljusmagiker verkar skimra svagt i mörkret som en självlysande svamp, en mörkermagiker verkar alltid befinna sig i skugga vart han än går, en vindmagiker tycks alltid vara omgiven av lekfulla vindpustar, en vattenmagiker svettas otrevligt mycket, en köldmagiker ger isiga blickar och är kall att beröra, och jordmagi-

kern tycks ständigt vara så uppslukad av sitt element att han egentligen borde ta ett kontinuerligt bad.

11 Elementarmagikern har fått en gåva av sitt element. En eldmagiker lyckas nästan alltid få igång sin lägereld trots att det regnar, en vattenmagiker saknar aldrig sötvatten (eller regn för den delen heller), en jordmagiker hittar nästan alltid ätliga rötter och växter när han färdas i vildmarken, en mörkermagiker hittar alltid rätt trots att det är kolsvart ute, en ljusmagiker verkar aldrig behöva vara utan belysning (eldflugor och andra självlysande flygande kräk omger ständigt magikern).

12 Elementarmagikern får en extrem förändring av sina grundegenskaper på ett sätt som kan förknippas med hans element. En jordmagiker blir stark (STY+10) men hans smidighet minskar (SMI halveras), en eldmagiker blir impulsiv och reagerar så snabbt som möjligt på vad som händer (SMI +10) men omdömet lider av detta (INT sjunker med en fjärdedel). Spelledaren har här möjlighet att hitta på fler drastiska förändringar...

13 Elementarmagikerns kropp börjar långsamt likna respektive elementarvarelse. En eldmagikers kropp börjar brinna (utan att ge magikern några som helst obehag), en ljusmagiker ger ifrån sig ett klart och tydligt sken, köldmagikern får drag av skör is, mörkermagikern omges av kompakt skugga, värmemagikern avger värme och sänker därmed uppvärmningskostnaderna, vattenmagikern sprider fukt omkring sig och kan inte längre anförtros med några dyrbara böcker.

15 Elementarmagikerns sinne fördunklas och en fruktan för odöda utvecklas. Anekrofobi.

16 Elementarmagikerns sinne fördunklas och en fruktan för ensamhet utvecklas. Monofobi.

17 Elementarmagikerns sinne fördunklas och en fruktan för främlingar utvecklas. Xenofobi.

18 Elementarmagikerns sinne fördunklas och en fruktan för folksamlingar utvecklas. Demofobi.

19 Elementarmagikerns sinne fördunklas och en fruktan för det motsatta elementet utvecklas. Om magikern är en eldmagiker utvecklas en rädsla för vatten, eller tvärt om. En ljusmagiker blir rädd för mörker och vice versa.

20 Elementarmagikern drabbas av det SL vill ska hända. Plocka något av ovanstående eller hitta på något annat otrevligt.

Häxan

Liksom alla andra trollkunniga påverkas långsamt häxorna av sina egenartade liv, ofta fjärran från andra människor.

1	Ingenting händer.
2-6	1T4 vårtor dyker upp på strategiska ställen i ansiktet och på händerna. Minst en av dem hamnar på näsan. De försvinner inte med TA BORT VÅRTOR.
7-8*	Häxans hår blir råttfärgat, stripigt och de första 40 centimetrarna av det blir omöjliga att klippa i eller rycka ur, med mindre än att en SKINGRINGSRITUAL övervinner häxans PSY-grupp med sin effektgrad på motståndstabellen. När det har vuxit ut igen gäller åter samma sak.
9-10	Häxans rygg kröks så att hon måste gå, stå och sitta framåtlutad. Detta minskar SMI med 1, men har inga andra effekter. Häxan blir fem cm kortare när hon står upp.
11-12*	Häxans näsa växer, knäcks i en vacker vinkel och blir en väldigt typisk boxarnäsa.
13-14*	Häxans röst blir hes och kraxande.
15-16*	Häxans naglar börjar växa okontrollerat med en cm i timmen. Tillväxten blir normal först när naglarna har en längd av fem cm.
17*	Häxan blir sjukligt enslig och utvecklar skräck för folksamlingar. Demofobi.
18*	Häxan utvecklar ett djupt och sjukligt hat mot män.
19	Häxan utvecklar sitt sjätte sinne och får +4 på färdigheten Upptäcka fara.
20	Häxan åldras 1T10 år.

*Uppstår ett resultat som är *-märkt mer än en gång i en häxas liv slår hon om tills hon får ett icke *-märkt resultat. Dessa kan nämligen adderas till varandra.*

Illusionisten

Allt är förgängligt, bedrägligt till sin natur och förutsägligt. Många blir desillusionerade och har insett att det inte finns något som kan förändra världen. Andra flyter iväg med sina synvillor in i en alltmer underbar värld och förlorar greppet om den verklighet de lever i.

1 Inget händer.

2-4 Illusionisten blir desillusionerad.

5-6 Illusionisten tappar lätt greppet om den verkliga världen och glider in i en egen liten fantasivärld. Detta händer vanligast när illusionisten inte håller på att göra något som kräver dennes hela uppmärksamhet, men så snart han inte koncentrerar sig.

7 Illusionistens ögon glöder lätt i valfri neonfärg.

8 Illusionistens hår bleknar och börjar likna genomskinlig spindelväv.

9 Illusionisten tycks alltid omges av en svärm vagt genomskinliga flygfän, eller en aura av svag glöd. Man kan dock endast ana dessa.

10 En valfri kroppsdel hos illusionisten glöder med ett svagt ljus i mörker.

11 Illusionistens ansikte förändras då och då p g a ofrivilliga illusioner. Detta händer ungefär 1T6 gånger per vecka vilket är mycket bekymmersamt för honom.

12 Illusionistens kropp genomgår en fruktansvärd förändring och den verkar hela tiden flyta omkring som färg i klart vatten, och ändrar och vrider på sig som rök. Detta omkringdrivande äger egentligen inte rum utan magikern håller fortfarande ihop.

13 Illusionistens hud bleknar bort och blir genomskinlig. KAR minskar till tre på grund av den hemska uppenbarelsen såvida inte illusionisten sminkar sig och klär sig så att hans skepnad döljs, alternativt döljer sig i en illusion.

14 Illusionistens sinnen fördunklas och en fruktan för ensamhet utvecklas. Monofobi.

15 Illusionistens sinnen fördunklas och en fruktan för främlingar utvecklas. Xenofobi.

16 Illusionistens sinnen fördunklas och en fruktan för mörker utvecklas. Skotofobi.

17 Illusionistens sinnen fördunklas och en fruktan för folksamlingar utvecklas. Demofobi.

18 Illusionisten får allt svårare att skilja mellan den sanna verkligheten och de egna frammanade illusionerna. Om ett normalt PSY-slag misslyckas tror illusionisten att hans egna illusioner är verkliga och inte orsakade av honom. SL får i sådana fall rycka in och spela illusionerna där detta är nödvändigt.

19 Illusionisten omges ständigt av ett sprakande blått sken som slingrar sig över hela hans person. Uppenbarelsen kan lättast liknas vid en person som fått en kraftig blixturladdning på sig. Det är dock ett ofarligt om än otrevligt utseende att dras med.

20 SL väljer ut något resultat från ovanstående som drabbar illusionisten eller hittar på något annat passande.

Nekromantikern

En nekromantiker blir lätt morbid, vilket ter sig som en lust att finna livets hemligheter i döden och i återupplivandet av döda.

1 Ingenting händer

2-6 Nekromantikern blir morbid

7 Nekromantikerns ögon förändras. Endast ögonvitan, nu färgad röd, finns kvar efter förvandlingen. Nekromantikern kan forftarande se lika bra som innan.

8 Nekromantikerns hörntänder förändras till att likna de hos vilda bestar. Huggtänderna kan användas i strid som naturligt vapen och gör då 1T6 i skada.

9 Nekromantikerns fingrar och naglar förändras till klor som hos vilda bestar. Klorna gör 1T6 skada i strid och används då som naturliga vapen.

10 Nekromantikern får nidingsförmågan skrämmande skepnad utan kostnad av NP. Nekromantikern blir dock inte någon skurk (se regler i Sinkadus nr 13).*

11 Nekromantikern får 1T4 nidingspoäng och blir då en skurk (om han inte redan är det).*

12 Nekromantikerns kropp förändras drastiskt genom att magra till nästan ingenting. Han ser nu ut som ett levande skelett.

13 Nekromantikerns kropp förändras drastiskt. På grund av ett misslyckat magiskt experiment eller liknande förvandlas han sakta (efter 1T8 månader) till en zombie. Hans INT och PSY förblir oförändrade under förvandlingens gång medan kroppen förvandlas som om den vore utsatt för en ANIMERA DÖD E2 (zombie). KAR sjunker till 1. Nekromantikern är nu en odöd och räknas till gruppen högre odöda.

14 Nekromantikerns kropp förändras drastiskt. Huden och det yttre lagret av muskler, senor, etc, börja sakta som säkert att ruttna.

Detta innebär inga förändringar av nekromantikerns hälsa utan påverkar bara utseendet. KAR sjunker till 1.

15 Nekromantikerns närvaro oroar lätt känsliga sinnen. Djur och små barn vill bort ur magikerns närhet och börjar skrika och gråta eller, om det rör sig om ett rovdjur eller annat större djur, går till attack.

16 Nekromantikerns sinne fördunklas och en fruktan för växter utvecklas. Botanofobi.

17 Nekromantikerns sinne fördunklas och en fruktan för eld utvecklas. Pyrofobi.

18 Nekromantikerns sinne fördunklas och en fruktan för heliga platser utvecklas. Hagiofobi.

19 Nekromantikerns sinne fördunklas och en fruktan för träd utvecklas. Dendrofobi.

20 Nekromantikern drabbas av det SL vill ska hända. Plocka något av ovanstående eller hitta på något annat trevligt.

** Om du inte har tillgång till artikeln om skurkar gäller resultat 20.*

Stavmagikern

Liksom alla andra trollkarlar påverkas långsamt stavmagikerna av sin utdragna kontakt med de magiska flödena.

1 Ingenting händer

2-3* Stavmagikern utvecklar ovanan att tala med sin stav. Så fort han blir bekymrad, upprörd eller uppspelt är det 50% risk att han högljutt börjar prata med sin stav i 1T6 SR och kallar den vid namn. (Om uppenbar akut livsfara uppstår väntar dock stavmagikern med att diskutera denna med sin stav tills faran är över.) Han går inte att kommunicera med under denna tid. Försöker någon avbryta honom får han ett kort raseriutbrott.

4-6* Stavmagikerns skägg/naglar (beroende på om magikern är man eller kvinna) börjar växa okontrollerat med 1 cm i timmen. Skäggets tillväxt återgår till normal när det nått en längd av 30 cm, naglarna när de blivit 5 cm långa.

7-11 Stavmagikerns ansträngningar för att lära sig behärska sin magi bättre leder till att han utvecklar ett beroende av en lätt stimulerande drog. I det fall att den finns i SLs värld är denna stimulantia alltid tobak rökt i pipa (första gången magikern drabbas av denna underlighet). Negativa effekter av detta (minskad FYS, hosta, osv) är upp till SL.

12-15 Stavmagikerns rygg kröks så att han måste gå, stå och sitta framåtlutad. Detta minskar SMI med 2, men har inga andra effekter. Magikern är 10 cm kortare när han står upp.

16-17* Stavmagikerns röst förändras fundamentalt. Den blir djupt klingande och alla som hör den tystnar för ett ögonblick och lägger märke till den som talar. Stavmagikern kan dock fortfarande viska.

18 Stavmagikern utvecklar sitt sjätte sinne och får +4 på färdigheten Upptäcka fara.

19* Stavmagikern blir modig. Varje gång han ska slå på Skräcktabellen blir han istället försiktig och får –4 på alla attacker och pareringar under 3T6 SR. Under denna tid kan han heller inte lägga några offensiva besvärjelser.

20* Stavmagikern får en variant av hjälteförmågan Stålblick. Genom att stirra ilsket på intelligenta varelser får han dem att tveka under 1 SR om de misslyckas med ett normalt PSY-slag. Han kan dock bara använda förmågan en gång per dag mot en och samma person.

*Uppstår ett resultat som är *-märkt mer än en gång i en magikers liv slår magikern om tills han får ett icke *-märkt resultat. Dessa adderas nämligen till varandra.*

Symbolisten

Utmärkande för symbolism (och drakmagi) är att magikerna arbetar subtilt med folks psyken. Därför är de egenheter som en symbolist kan råka ut för av psykologisk natur, vilket inbjuder till avancerat rollspelande för den som råkar ut för det.

1 Inget händer.

2 Rollpersonen drabbas av dokumenteringsraseri. Han får en brinnande lust att i skrift eller på något annat sätt dokumentera allt som händer honom, levnadshistoria för alla han möter, beskrivningar av alla platser han besöker, osv.

3 Rollpersonen får en fobi för det skrivna ordet. Han fruktar att det finns dolda symbo-

ler bland alla bokstäver (osannolikt eftersom en symbol inte kan vara mindre än en kvadratdecimeter, men vem har sagt att fobier är logiska).

4-9 Rollpersonen drabbas av en slumpmässig fobi, slå ett slag på fobitabellen.

10 Rollpersonen får en neurotisk ovana; han fingrar på någon favorittillhörighet, försöker undvika att trampa på sprickor i gatan, putsar läsglasen stup i kvarten, eller dylikt.

11 Rollpersonen kan inte längre moderera sina känslor. Han kan drabbas av extrema utbrott av sorg, uppsluppenhet, tillgivenhet, aggression, etc.

12 Rollpersonen blir en fanatisk ordmärkare och rättar alla små fel som folk säger när de talar. "Det heter inte innan klockan tolv. Det heter före klockan tolv eller möjligtvis innan klockan slår tolv."

13 Rollpersonen börjar använda fel ordföljd. "Ordföljd tror varför du fel talar att i jag."

14 När rollpersonen sitter och skriver länge och med bristande intresse börjar hans undermedvetna att "läcka ut" till det han skriver. Exempel: rollpersonen skriver ett trist brev till sin gamle lärare som han alltid tyckt bra om. Plötsligt upptäcker han att han har skrivit "Fattar du vilket lidande det innebär för mig att tvingas skriva sådana här innehållslösa, artiga idiotbrev, gamle get!"

15 Rollpersonen börjar gå i sömnen.

16 Rollpersonen börjar prata för sig själv.

17-19 Slå ett slag på tabellen för drakmagikerns underligheter.

20 SL hittar på något extra diaboliskt. Kom ihåg att symbolismens underligheter mest är psykologiska.

Alkemi

I vanlig magi tar magikern kraft ur sitt sinne (PSY) och använder denna för att uppnå ett specifikt syfte; han kastar en *besvärjelse*. Inom alkemin tar magikern istället vara på de krafter som finns i levande och döda substanser och får dem att samverka genom att brygga ett *elixir*. Alkemistmagikern behöver därför inte utnyttja sitt eget psykes kraft.

Vem som helst kan bli alkemist, man behöver alltså inte genomgå något som motsvarar de ordinarie magikernas magikerprov.

I det här avsnittet finns en del referenser till växter och droger som beskrivs i Expert. Om du inte har tillgång till Expert får du improvisera lite mer än annars.

Terminologi

Vissa i naturen förekommande substanser är rika på magiska krafter och används av alkemister för att skapa vissa eftersträvade effekter. Med hjälp av färdigheten Alkemi kan alkemisten identifiera sådana ämnen och utnyttja dem på ett korrekt sätt (ungefär på samma sätt som för färdigheten Geologi).

Man kan dela upp alkemiska ämnen i fyra kategorier beroende på deras funktion i elixiret, nämligen *basämnen, effektorer, styrkomponenter* och *katalysatorer*.

Basämne

Basämnets funktion i elixiret är att utgöra "stommen" som man sedan bygger vidare på och ur vilket man hämtar kraft för att uppnå den magiska effekten; det kan jämföras med mjölet i en deg eller vattnet i kaffe. Det är nästan alltid blod, då detta ämne är synnerligen rikt på magisk energi.

Blodet hos nästan alla Altors varelser innehåller dock järn, och då detta ämne stör eller omöjliggör magiska processer måste blodet först rensas på järn. Detta gör man genom separation; blodet hälls i en lufttät behållare och lagras där några timmar. Då sjunker de järnhaltiga blodkropparna och kvar överst blir en klar vätska, blodplasman, som omfattar ungefär häften av den ursprungliga blodvolymen. Plasman tappas sedan av för vidare bruk. (Om behållaren inte är lufttät kommer blodet att koagulera och bli fullständigt oanvändbart.)

Alkemisternas omfattande bruk av blod i sitt arbete har givit dem ett dåligt rykte i folkmun, då vidskepliga och okunniga personer misstänker dem för hemska dåd (något som ibland är sant). Alkemister har också tagits för att vara någon sorts vampyrer. Ibland kräver ett elixir blodet från en intelligent varelse och då ställs alkemisten inför problemet att få tag i det med eller utan varelsens samtycke.

Effektor

Effektorn är det ämne som ger elixiret den eftersträvade magiska effekten. Det är oftast någonting som från början har en anknytning till den önskade effekten, t ex örnfjädrar för flygförmåga eller ett uggleöga för mörkerseende.

Styrkomponent

Med styrkomponenter kan man styra ett elixirs verkan åt ett visst håll. Det är nämligen styrkomponenterna som bestämmer hur elixiret ska aktiveras och hur länge det ska verka. Det är även styrkomponenterna som bestämmer hur kraftfullt elixiret maximalt kan vara. Denna kraftfullhet uttrycks i elixirstyrka, förkortat ES, något som har ungefär samma funktion som en besvärjelses effektgrad.

Katalysatorn

Katalysatorn är det ämne som frigör de olika ingrediensernas inneboende kraft och förvandlar den förmodligen ganska äckliga sörjan alkemisten har rört ihop till ett fungerande elixir.

Alla katalysatorer har ett katalysatorvärde (KV) mellan 1 och 25 som visar hur mycket kraft det kan frigöra, d.v.s. hur hög ES som elixiret kan ha. Alkemisten bestämmer själv hur högt ES hans elixir ska ha, men ES kan inte vara högre än KV. Om KV däremot är högre än ES, så läggs hälften av det överskjutande KV till ES.

Färdigheten Alkemi

Typ: LÄR

Grundegenskap: INT
Kostnad: 5
BC: 0

Med hjälp av denna färdighet kan en rollperson, genom att blanda olika ämnen, framställa alkemiska elixir. En alkemist kan använda vilka alkemiska ämnen han vill och framställa vilket elixir som helst, oavsett sitt FV. Om han har ett lågt FV är det dock mindre chans att han gjort helt rätt och det är därmed även mindre chans att elixiret verkar som det ska.

Den alkemiska processen

Då en alkemist ska framställa ett alkemiskt elixir börjar han med att avgöra vilket det är och vilket ES det ska ha. ES begränsas i grund av alkemistens FV i Alkemi (CL/20 om grundreglerna används), men kan höjas över detta med hjälp av katalysatorer. Om alkemisten redan besitter ett recept för elixiret är det bara att börja arbeta, men om elixiret är hittills okänt måste det forskas fram av alkemisten (se avsnittet om egna recept).

Alla basämnen och effektorer som ska användas i alkemiska elixir kräver mycket noggranna preparationer innan de kan användas, vilket tar 12 timmar per ämne. *Exempel: Ett elixir med ett basämne och fyra effektorer kräver alltså 60 timmars förberedelser innan man kan börja blanda ihop det.*

Styrkomponenter och katalysatorer kräver inga preparationer förutom sådana som står angivna i tabellerna.

När alla elixirets ingredienser är preparerade och ihopblandade slår SL ett dolt elixirslag för alkemisten för att se om han har gjort rätt. Slaget görs med 1T20 + alkemistens FV i Alkemi (CL/20 om grundreglerna används) och måste vara högre än elixirets ES för att det ska ha önskad effekt då det används. Om slaget misslyckas tittar man istället efter i misslyckandetabellen för att se vad som händer då elixiret används. Alkemisten inser normalt inte att något har gått snett förrän det är för sent.

Misslyckandetabell

Elixirslaget misslyckas med	Effekt
1-2	Någon av ingredienserna har preparerats på ett felaktigt sätt och elixiret har bara halv effekt. Om möjligt halveras ES, annars halveras varaktigheten.
3-4	Ingrediensernas krafter frigörs inte och elixiret har ingen verkan alls. Elixiret smakar mycket illa och användaren får 1T4 poäng skada och är så illamående att han bara kräks under 1T20 minuter.
5-6	De ingredienser som användes var dåliga. Elixiret smakar mycket illa och dess enda verkan är att det orsakar 1T6 poäng skada på användaren, som dessutom måste vila sig i 1T4 timmar.
7-8	Alkemisten har lyckats virra ihop begreppen ordentligt och har preparerat ingredienserna på fel sätt. Användaren får 1T10 poäng skada, blir mycket illamående och måste vila i 1T10 timmar.
9-10	Totalt misslyckande. Alkemisten har lyckats glömma en ingrediens eller använt fel ingredienser. Elixiret ger en felaktig effekt som är negativ för användaren (avgörs av SL) och vållar 1T6 poäng skada.
11-12	Något går fel redan i tillverkningsprocessen och elixiret exploderar. Alkemisten och alla andra som eventuellt befinner sig i laboratoriet får 1T10 poäng skada och laboratoriet totalförstörs.
13-14	Användaren faller medvetslös i ett dygn och drabbas därefter av en fobi. Om det är ett föremål som utsätts för elixiret händer ingenting.
15+	Alkemisten har lyckats framställa ett dödligt gift med STY 3T10. Om giftet inte dödar användaren, förstör det istället permanent ett av hans sinnen (slå en 1T6: 1 syn, 2 hörsel, 3 smak, 4 lukt, 5 känsel, 6 eventuell magikerförmåga). Användaren faller dessutom medvetslös i 1T3 dygn. Om det är ett föremål som utsätts för elixiret minskas dess BV med det antal KP som egentligen ska tas i skada. När BV 0 har föremålet frätts sönder.

Hur gör alkemisten ett eget recept?

Att göra ett eget recept till ett alkemiskt elixir är inte särskilt svårt, men det krävs lite fantasi. Antingen kan du hitta på recepten på de elixir som en rollperson vill göra, eller så kan spelaren få föreslå ett recept som du sedan godkänner.

Till att börja med behövs ett basämne. Därefter tillsätts en eller flera effektorer som bestämmer vad elixiret ska göra, och därefter behövs det några styrkomponenter ur tabellerna nedan. Till sist tillsätts en katalysator som frigör den inneboende magiska kraften i ämnena.

När man hittar på egna recept är det naturligtvis mycket viktigt att svårigheterna i att få tag på ingredienserna står i rimligt förhållande till elixirets kraft. Det är t ex olämpligt att man skulle kunna flyga om man åt gräs eller att man skulle kunna göra ett osynlighetselixir på enbart kaninblod, men lyckas man t ex blanda harpyeblod med drakormsfjäll kan det kanske leda till några minuters flygförmåga.

Då du har bestämt receptets utseende presenterar du det för alkemisten, som antas ha bedrivit långa och kostsamma studier för att få tag på det. Du kan dessutom hitta på några rejält komplicerade tillagningsmetoder och andra speciella omständigheter som måste tillkomma för att elixiret ska fungera.

Alkemisten måste också bestämma själv vilken styrka (ES) hans elixir ska ha i grunden. Den slutgiltiga ES bestäms sedan av den katalysator alkemisten använder och kanske av den tidpunkt vid vilken elixiret tillverkades.

Under rubriken "Exempel på ingredienser" visas några alkemiska recept. Observera att endast basämnet och effektorn anges där; styrkomponenter och katalysatorer finner du i sina respektive tabeller och de kan användas till nästan alla elixir.

Tillagningsmetoder

Många ingredienser måste tillredas på ett alldeles speciellt sätt. De kan t ex krossas, rostas (t ex över magisk eld), kokas (i diverse mystiska vätskor), torkas (t ex under en förmörkad sol), doppas i syrabad eller passera genom en orchs matsmältningssystem. Många av dessa procedurer bör dessutom utföras vid vissa tidpunkter på året, då naturen är välvilligt inställd och himlakropparnas rörelser fördelaktiga. De "rätta perioderna" kan för vanliga elixir vara en hel månad eller så, medan man kanske bara har några minuter på sig för att tillreda riktigt kraftfulla ingredienser.

Kvantiteter och kvaliteter

De flesta elixir är i vätskeform. Vätskan kan vara klumpig eller grumlig, färgad eller klar, illaluktande eller väldoftande, rumstempererad, iskall eller varm, osv, beroende på dess ingredienser. Du måste själv använda din fantasi då han beskriver en alkemists skapelser.

Vad gäller de kvantiteter som krävs av alla de olika ingredienserna, varierar det också. Det kan räcka med ett enda dun eller hårstrå, men det kan också krävas flera kilo av ett ämne för att få fram ett enda gram av den verksamma beståndsdelen. Istället för absoluta kvantiteter kan man istället mäta vad som behövs i pengar, eftersom det man oftast vill ha reda på är hur mycket den nödvändiga kvantiteten kostar.

Du måste då först bestämma hur frekvent förekommande ämnet är hos drog- och örthandlare. Denna frekvens mäts i ÄF (ÄmnesFrekvens). Sötvatten, saltvatten, människoblod, m fl vanliga ämnen har t ex ÄF 1, medan drakögon, vampyrklor och hår från en sfinxvinge har ÄF 5 eller mer.

Regeln för kostnadsberäkning är att för en dos kostar varje ingrediens 1T100+100 sm per ÄF. *Exempel: Ett orchöga (ÄF 2) kostar således 201–300 sm per dos.* Priset omfattar såväl råvaran som de tillsatser som krävs för att preparera den på ett riktigt sätt. Speciella ingredienser med ÄF 5 eller mer, t.ex. draktänder och basiliskklor, kan oftast inte köpas utan måste införskaffas genom farliga expeditioner.

Konsumtion

En dos elixir brukar vara ungefär en deciliter vätska som ska drickas, vilket tar en SR. Därefter tar det 1T4+1 minuter innan elixiret kommer ut i användarens blodomlopp och börjar fungera.

Elixirstyrka (ES)

Ett elixir har en elixirstyrka (ES) som avgör hur kraftfullt det är. Ju högre ES, desto större chans är det att elixiret verkar när det används, men desto svårare och dyrare blir det att göra. Alkemisten bestämmer i princip själv vilken ES hans elixir ska ha.

ES används bl a för att se om elixiret verkar enligt vad som är avsett. Elixirets ES försöker övervinna användarens PSY eller FYS på motståndstabellen. FYS används då användaren är omedveten om att han påverkas av elixiret, men då användaren vill att det ska verka används det som är lägst av FYS och PSY. Om försöket är framgångsrikt har elixiret öns-

kad effekt och om det misslyckas händer ingenting. (Ett misslyckat elixir som har blivit ett gift följer inte dessa regler, utan istället de vanliga giftreglerna.)

Normalt kan ett elixir i grund inte ha högre ES än alkemistens FV i Alkemi, men genom att använda en kraftfullare katalysator än vad som behövs kan han ändå trissa upp ES.

Exempel: En alkemist med FV 4 (20%) har gjort ett elixir. ES är då maximalt 4. Genom att använda en katalysator med KV 20 kan han dock öka elixirets styrka till 12. Hälften av överskottet (i detta fall 20–4=16; 16/2=8) får nämligen läggas till ES.

Föremål som användare

Man behöver inte nödvändigtvis låta någon dricka av ett elixir för att det ska verka, utan man kan lika gärna låta ett föremål ta del av elixirets kraft. Vad man gör då är att först och främst blanda i en styrkomponent som ändrar elixirets aktiveringssätt. Genom att blanda i någon av de styrkomponenter som nämns i tabellen "Aktiveringssätt" och därefter låta ett föremål "suga upp" elixiret kan man få det att automatiskt aktiveras antingen vid beröring av en person eller ett föremål, eller vid åkallan, dvs då användaren yttrar ett kommando, eller slutligen kan elixirets krafter komma i dagen då ett av alkemisten förutbestämt villkor uppfylles.

Föremålet måste vara antingen en juvel eller ett färdigt föremål av trä eller metall. Då man låter ett föremål "suga upp" elixirets kraft kan man även lagra in flera doser i ett och samma föremål. Detta görs genom att öka antalet doser elixir som föremålet ska suga upp till det önskade och därmed även den tid som föremålet ska ligga i. Hur många doser ett föremål kan hålla beror på vad det är gjort av.

Basämnen och effektorer

Det finns ett otal basämnen och effektorer och det är här som du kan använda din fantasi som allra mest. De exempel som ges här nedan tjänar bara till som förslg. Som grundregel kan man ta att basämnet ska vara en vätska av något slag; ju mäktigare elixir desto mer svåråtkomlig ska ingrediensen vara. Till ett elixir som förvandlar folk till grodor kan man ta t ex en dl blod från en extremt sällsynt grodart och till ett elixir som ger förmågan att tala med djur kan det krävas blod från alla de djur man vill tala med.

Effektorerna brukar inte vara så svåra att hitta på, utan de är oftast kroppsdelar från varelser som besitter de önskade egenskaperna. Även här gäller regeln att ju kraftfullare ett elixir är, desto mer svåråtkomliga ska effektorerna vara. Lyckas man inte hitta på en tillräckligt bra effektor kan man kanske istället kombinera flera stycken som passar ganska väl.

Observera att de ingredienser som nämns här nedan inte räcker för att göra ett helt elixir. Man måste dessutom tillsätta styrkomponenter som bestämmer verkningstid och aktiveringssätt och en katalysator.

Materieltabell

Material	Max antal doser
Trä	
Mistel	2 doser
Silverlind	4 doser
Idegran	7 doser
Urträd	10 doser
Övriga träslag	1 dos
Metaller	
Silver	2 doser
Guld	4 doser
Platina	5 doser
Mithril	10 doser
Övriga metaller*	1 dos
Ädelstenar	
Jade	2 doser
Rubin	3 doser
Smaragd	4 doser
Diamant	10 doser
Övriga ädelstenar	1 dos

**Järn kan aldrig användas.*

Exempel på elixir

Blyfot

Basämne: En dl valfritt blod.

Effektorer: En krossad tånagel från ett troll och tre nypor liliansört. Elixiret gör att användarens ena fot blir tjugo kilo tyngre.

Eldskydd

Basämne: En dl blod från en eldhäst.

Effektorer: Tio gram asbest.

Flygförmåga

Basämne: En dl blod från en flygande reptil eller en fågel.

Effektorer: En fladdermusvinge eller tre örnfjädrar, en idegran som bränts av drakeld, en droppe kvicksilver. Användaren kan röra sig obehindrat i luften med en hastighet av F1 per ES.

Förstening
Basämne: En dl syrödleblod.
Effektorer: Ett öga från en basilisk kokt i källvatten, femtio gram aska från en mumies svepning och femtio gram pulver från ett krossat minotaurhorn. Användaren förvandlas till sten.

Förstumma
Basämne: En dl blod från en fisk.
Effektorer: En torkad och smulad tunga från en reptilman, tio gram smulad renlav, tio gram krossad krita. Användaren kan inte tala.

Förvandling
Basämne: En dl blod från den person som ska förvandlas.
Effektorer: Femtio gram kokt hjärna från det djur man vill förvandla sig till, tjugo gram svavel, fyra droppar demonblod och en pulveriserad tand från en metamorph. ES måste vara minst 1 per PSY den önskade varelsen har.

Hela
Basämne: En dl blod från en varelse av samma art som den som ska helas.
Effektorer: En pulveriserad spets av ett enhörningshorn, en pulveriserad nagel eller askan från tio hårstrån från en nymf och en lök från svanblomman. Helar 1T4 KP per ES.

Hjältemod
Basämne: En dl rovdjursblod.
Effektorer: Tre hårstrån från en karkion, en dl blod från en jätte, och ett kokt tigerhjärta. Användaren får –10 på slag på skräcktabellen och +2 på alla strids-FV.

Hårdnäve
Basämne: En dl reseblod.
Effektorer: Askan från ett bränt fingerben från ett troll och ett spenatblad kokt i saltvatten. Användarens STY ökas med en poäng per ES.

Kontrollera odöda
Basämnen: En dl alvblod.
Effektorer: En halv tesked smält silver blandat med drakblod, en vitlöksklyfta, ett torkat och stött olivlöv och en pulveriserad tand, nagel eller klo från den slags odöda varelse som ska kontrolleras. Användaren kan, genom att med sin PSY övervinna den odödes PSY, betvinga dess vilja fullständigt och få varelsen att lyda fullständigt.

Kvickhet
Basämne: En dl gepardblod.
Effektorer: En droppe kvicksilver, tre morrhår från en vessla och en krossad pärla. Användaren kan agera dubbelt så snabbt som normalt.

Kärleksdryck
Basämne: En dl nymfblod.
Effektorer: Tre torkade och smulade rosenkronblad, en nypa jasmin och ett dun från en svanmö. Användaren blir förälskad i den som ger honom/henne elixiret.

Mörkerseende
Basämne: En dl uggleblod.
Effektorer: Ett öga från en mörkerseende humanoid, två nypor stött fosfor, en nypa torkad morotsblast samt en dl morgondagg samlad efter en natt med fullmåne. Ger användaren samma mörkerseende som den varelse man tog ögat ifrån.

Osynlighet
Basämne: En dl älvblod.
Effektorer: En nypa diamantstoff, två älvvingar, tre hårstrån från en källnymf, sav från en tårpil.

Smidighet/Tröghet
Basämne: En dl valfritt blod.
Effektorer: Tre uns pulveriserad benvävnad från ett djur, fem torkade och krossade löv från korsörten uppkokat i en dl havsvatten, en matsked kalk, en nypa gummi arabicum, fem morrhår och några salivdroppar från en katt. Användaren får djurets SMI.

Styrka/klenhet
Basämne: En dl valfritt blod.
Effektorer: Tio droppar blod från ett djur, tre krossade korsörtslöv och en droppe svett från en jätte. Användaren får djurets STY.

Svärdskärpa
Basämne: En dl drakblod.
Effektor: En pulveriserad drakklo och en pulveriserad huggtand från en sabeltandad tiger. Det vapen som doppas i detta elixir gör dubbel skada.

Styrkomponenter

Styrkomponenter för verkningstid

Genom att blanda i tio gram av någon av följande ingredienser bestämmer man varaktigheten för elixirets verkan. (Stoff får man genom att fila eller krossa ämnet till pulver.)

Styrkomponenter för aktiveringssätt

Normalt aktiveras ett elixir när det kommer ut i användarens blodomlopp. Genom att istället blanda någon av nedanstående styrkomponenter i elixiret kan man "föra över" elixirets krafter till ett föremål och dessutom styra hur elixirets verkan ska aktiveras. Styrkomponenten måste vara minst tio gram (ett gram för juveler).

Styrkomponenttabell

Ämne	Form	Varaktighet
Kvicksilver	Flytande	Omedelbar
Svavel	Stoff	1 SR
Tenn	Smält†	2 SR
Koppar	Smält†	1 minut
Ask	Aska (av magisk eld)	10 minuter
Alm	Aska (av salamandereld)	30±1 minuter
Jade	Stoff	1 timme ± 5 minuter
Guld	Stoff	3 timmar ± 5 minuter
Idegran	Aska (av irrblosseld)	12 timmar ± 10 minuter
Idegran	Aska (av drakeld)	48 timmar ±20 minuter
Silverlind	Aska (av salamandereld)	1 vecka ± 12 timmar
Meteorit	Stoff	1 månad ± 24 timmar
Diamant	Stoff	1 år ± 7 dygn
Mithril	Smält över vulkaneld†	Permanent*

†och blandat med drakormsblod som förhindrar att den smälta metallen stelnar.
**Varje användande av denna ingrediens drar 1 PSY permanent från alkemisten.*

Styrkomponenttabell

Ämne	Form	Aktiveringssätt
Brons	Stoff	Beröring (max ES 3)
Granat	Stoff	Beröring (max ES 7)
Mistel	Fibrer	Beröring (max ES 12)
Silverlind	Aska (av magisk eld)	Beröring (max ES 20)
Mithril	Stoff	Beröring (max ES 25)
Rubin	Stoff	Villkor (max ES 5)
Diamant	Stoff	Villkor (max ES 10)
Mithril	Smält*	Villkor (max ES 13)
Urträd	Fibrer	Villkor (max ES 15)
Smaragd	Stoff	Åkallan (max ES 5)
Diamant	Stoff	Åkallan (max ES 10)
Mithril	Smält*	Åkallan (max ES 13)
Urträd	Aska (av drakeld)	Åkallan (max ES 20)

**och blandat med drakormsblod som förhindrar att den smälta metallen stelnar.*

Exempel: Genom att doppa en svärdsklinga i elixiret Svärdskärpa med mistel och diamantstoff aktiveras elixiret varje gång klinga vidrör någon och effekten håller i sig i ett år (±1 vecka). Om klingan är av mithril kan den suga upp tio sådana "laddningar".

Katalysatortabell

Ämne	Form	KV
Satyrsvett	Vätska	5
Tårar från en silveralv	Vätska	6
Sav från belladonna	Vätska	7
Modersmjölk från en kattkvinna	Vätska	8
Honung från jättebin	Vätska	9
Hajfett	Vätska	10
Förstenat troll	Stoff	11
Pegashov	Stoff	12
Insektoidblod	Vätska	13
Kokt jätteamöba	Vätska	14
Gift från en ambiorm	Vätska	15
Saliv från en syrödla	Vätska	16
Cykloptårar	Vätska	17
Slem från tunnelmasken	Vätska	18
Blod från en lycantrop	Vätska	19
Idegransaska bränt av ett irrbloss	Stoff	20
Idegransaska bränt av en eldhäst	Stoff	21
Spik från en mantikora	Stoff	22
Blod från en vampyr	Vätska	23
Äggvita från ett hydraägg	Vätska	24
Skal från ett drakägg	Stoff	25

Exempel: En alkemist med FV 12 i Alkemi vill göra ett elixir med ES 18. Han måste då använda en katalysator med KV 24. Om han använder en katalysator med KV 10 så får elixiret ES 10, trots att alkemisten förberett de övriga ingredienserna för ES 12.

För att få in elixirets kraft i det önskade föremålet måste föremålet ligga i blöt i elixiret i minst en dag per ES per dos. Vanliga föremål är bladvapen, ringar, amuletter eller vanliga bruksföremål och de kan vara av vilket material som helst utom järn. Antalet elixirdoser som krävs beror på hur stort föremålet är. En ring behöver inte mer än en dos, medan däremot ett stort bladvapen kan behöva tiotals, så att hela klingan "impregneras".

Med *beröring* menas beröring vid en varelse mottaglig för elixirets effekt. Aktivering sker även vid en olyckshändelse så det kan därför vara en god idé att förvara alla alkemiska föremål på säkra ställen.

Ett *villkor* som aktiverar ett elixir bestäms av alkemisten då han tillverkar föremålet. Den handling som alkemisten utför exakt samtidigt som han tillsätter styrkomponenten kommer i framtiden att aktivera elixiret. Det kan vara t ex en rörelse eller läggandet av en besvärjelse.

Med *åkallan* menas yttrandet av ett ord eller en mening. Det som alkemisten yttrar i det ögonblick han tillsätter styrkomponenten kommer i framtiden att utlösa elixirets verkningar.

För varje dos som har lagrats i föremålet kan elixirets effekt utlösas en gång.

Katalysatorer

Katalysatorerna frigör de magiska krafterna i preparaten och förvandlar dem från sörjor till fungerande elixir. Vilken katalysator som helst kan användas till vilket elixir som helst av vilken alkemist som helst. ES kan aldrig vara högre än KV. Det krävs tio gram katalysator i en dos elixir.

Tidpunkter

Vid vissa tidpunkter är de yttre förhållandena särskilt gynnsamma för att blanda ihop alkemiska elixir. Det beror på att de olika himlakropparnas positioner då inverkar på planeten Altors magiska kraftflöden så att krafterna kan frigöras lättare. Även motsatsen gäller; vid vissa tidpunkter är det speciellt olyckligt att försöka blanda ihop alkemiska elixir. Här nedan följer en liten lista på vilken effekt vissa tidpunkter har på elixiren.

Tidpunktstabell

Omständighet	ES-modifikation
Fullmåne	+1
Stjärnklar natt	+1
Partiell solförmörkelse	+1
Sommarsolstånd	+1
Total solförmörkelse	+2
Vår- och höstdagjämning	+2
Nymåne	–1
Mulen natt	–1
Vintersolstånd	–1
Månförmörkelse	–2
Konflux	–10


TONY DARWICHE-90

Alkemistens laboratorium

Alla alkemister måste ha ett laboratorium för att kunna preparera de ingredienser som krävs i alla elixir. Här nedan följer en lista på typiska och nödvändiga verktyg och hjälpmedel i ett laboratorium. Alla glasföremål måste tillverkas av en glasblåsare med FV B4-B5. Det månatliga underhållet (glas har en förmåga att gå sönder) är ungefär 100 silvermynt. Detta höga pris beror på att det mesta av allt måste specialbeställas. Till denna kostnad kommer eventuella lokalkostnader. Alkemisten behöver dessutom köpa pergament och bläck så att han kan nedteckna resultaten av sina experiment.

Då skickliga glasblåsare endast finns att tillgå i stora städer, brukar de flesta alkemister har höga FV i glasblåsning för att kunna framställa utrustning själv. De flesta alkemiska ämnen är dessutom mycket dyra. Många går helt enkelt inte att köpa, utan måste anskaffas genom expeditioner och äventyr. Om SL inte vet kostnaden på en ingrediens som han anser går att köpa är den 1T100+50 sm/ES för en dos.

Ett laboratorium bör ha stenväggar och stengolv på grund av den stora brandrisken. Det måste ha stora fönster som släpper in mycket ljus eftersom ljuset från vanliga vaxljus och oljelampor ofta inte räcker till. Rummet måste dessutom vara väl ventilerat eftersom många av de gaser som uppkommer vid de alkemiska processerna är giftiga. Det måste ha minst två arbetsbänkar och gott om hyllor att ställa alla ingredienser på. En bokhylla med receptböcker är oumbärlig. Den kanske allra viktigaste "möbeln" är en stor, öppen spis på vilken man kan hetta upp ingredienser.



Alkemisk utrustning

Föremål	Pris (sm)	Användning
Alkohol	1 sm/dl	För att konservera organiska ämnen och göra rent verktyg.
Blåsbälg	1	För att kunna få fart på en eld.
E-kolv	40	Ser ut som en upp-och-nedvänd glastratt med botten. Används till att hetta upp vätskor utan att allt för mycket flyktiga gaser frigörs.
Fyrfat	30	För upphettning.
Fyrglas	30	För att hetta upp och blanda ämnen.
Glasburk	15	För att förvara ämnen.
Glasflaska	15	För att förvara vätskor
Glasstav	5	För omrörning i vätskor.
Keramikkärl	10	För förvaring av ljuskänsliga ämnen.
Kittel	50	För att hetta upp större mängder materia.
Kniv	30	Bl. a. för att skära spån ur metallstycken.
Kolv	40	För att hetta upp vätskor och blanda gaserna och sedan ta vara på de avkylda gaserna i vätskeform.
Lins	40	Förstorings- och brännglas.
Mortel	30	För att kunna pulverisera fasta ämnen.
Mätglas	10	Ett graderat glasrör som används då man måste mäta upp exakta kvantiteter vätska.
Pincetter	5	Kan vara bra att ha till allt möjligt.
Pipett	10	Ett mycket smalt glasrör med avsmalnad mynning. Används för att droppa vätskor.
Prisma	70	För att dela upp en ljusstråle i i dess spektrum.
Provrör	10	För att hetta upp och blanda vätskor.
Retort	40	En kolv med en lång nedåtriktad hals med smal mynning. Används för att destillera vätskor.
Skalpell	15	Bl a för att kunna dissekera djur och växter och ta vara på deras vävnader, men även för att skrapa loss pulver från solida ämnen.
Smältdegel	35	Används till att smälta metaller.
Tratt	5	Både av glas, metall och porslin behövs.
Trefot	20	För att kunna hetta upp föremål.
Tång	10	För att kunna hålla i upphettade föremål.
Vattenbalja	50	Stor. För hastig avkylning och som brand släckare.
Vaxljus	1	För upphettning och upplysning.
Våg & måttsats	120	För att väga upp exakta kvantiteter.

Bok- och filmtips:

Att levandegöra magi i en rollspelskampanj kan vara svårt. Inte att klara av de regeltekniska detaljerna, men att få en känsla för hur magiker beter sig och hur magi "ser ut" när den praktiseras. Spelarboken i magiboxen är dig en ovärdelig hjälp i att klara av detta, men det finns även ett antal böcker och några filmer som är fyllda med magi och därför kan ge dig inspiration.

Om någon magiväg behandlas särskilt mycket i en bok anges det inom parentes.

Böcker:

Alexander, Lloyd
De trennes bok

Anthony, Piers
A Spell for Chameleon

Donaldson, Stephen
Furst Nids förbannelse

Drew, Wayland
Willow

Gygax, Gary
Gord den listige

Hambly, Barbara
Morkeleb den svarte

LeGuin, Ursula K.
Trollkarlen från Övärlden (stavmagi)

Leiber, Fritz
Svärd och svartkonst

MacAvoy, Roberta
Damiano

McKillip, Patricia
The Riddle-Master of Hed

Moorcock, Michael
Elric på ödets hav

Moorcock, Michael
Slottet vid världens kant

Morwood, Peter
Demonfursten (demonologi)

Morwood, Peter
Klanfursten (elementarmagi)

Mårtensson, Bertil
Maktens vägar

Pratchett, Terry
Det fantastiska ljuset

Pratchett, Terry
Magins färg

Saberhagen, Fred
First Book of Swords (magiska svärd)

Stewart. Mary
Kristallgrottan

Vance, Jack
Cugels saga

Vance, Jack
Den döende jorden

Filmer:

Bleka dödens minut
Det grymma svärdet
Conan förgöraren
Drakdödaren
Excalibur
Hawk the Slayer
Krull
Labyrinth
Sindbad och tigerns öga
Legenden
Sängknoppar och kvastskaft
Willow


ÄVENTYRSSPEL